オリジナルコミックも登場！リニューアル大作戦敢行号!!
月刊ピーシーエンジンファン
平成4年1月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻 第1号(通巻38号)平成元年10月2日第3種郵便物認可
PC Engine FAN
JANUARY 1992
1
490YEN
MONTHLY MAGAZINE FOR PC Engine USER
2大特集
●今まさにゲームは戦国時代！ ～美少女ソフトは救世主となるか？～
PC Engine SURVIVAL WARS
続報!! 天外魔境II 卍MARU
連載スタート！
越智一裕
オリジナル描き下ろし 16P
コズミック・ファンタジー
maker land
超新作ソフト情報
モンスターメーカー
沙羅曼蛇
フォゴットンワールド
ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ
京都グルメ殺人事件
忍者龍剣伝
ライジング・サン
パロディウスだ！
ULTRABOX6号
熱血高校ドッジボール部 CDサッカー編
特別付録
●全15本の新作ゲームにアタック！ 完全保存版!!
MONTHLY攻略大全

NEC

ついに、運命の合体。

PC Engine　SUPER CD·ROM² SYSTEM　HE system

ファン待望の話題ソフトがぞくぞく登場！

スーパーCD-ROM²発売記念
スペシャルソフト

◀ドラゴンスレイヤー
英雄伝説

天外魔境Ⅱ▶
卍MARU

話題の2大RPGのサワリが遊べるスペシャルCD。

スーパーCD-ROM²体験ソフト集

スーパーCDロムロムソフト
ハドソン／12月13日発売／特別価格1,000円(税別)
©1991,1992 HUDSON SOFT ©1989.1992 RED ©1989.1990 FALCOM

ゲンジ通信あげだま

Huカード
日本電気ホームエレクトロニクス㈱/12月13日発売
希望小売価格5,800円(税別)
©NEC Home Electronics,Ltd. ©講談社・テレビ東京・NAS

TVアニメ「あげだま」の痛烈アクションゲーム。
原作「さくまあきら」、設定「広井王子」の快作。

沙羅曼蛇〈サラマンダ〉

Huカード
コナミ/12月6日発売
希望小売価格6,000円(税別)
©1986, 1991 KONAMI

あのコナミが本格SFシューティングで初参入。
アーケード版の完全移植で刺激も興奮も一級品。

R-TYPE complete CD

スーパーCDロムロムソフト
アイレム/12月発売予定
希望小売価格7,500円(税別)
©1991 IREM CORP

シューティングゲームの傑作「R-TYPE」がスーパーCDソフトで登場。 超ド級の興奮ソフト。

■賞品
●DUO賞(DUOの応募ハガキの中から抽選)
DUO専用オリジナルキャリングバッグ…500名様
●SSC賞(スーパーシステムカードの応募ハガキの中から抽選)
「天外魔境Ⅱ卍MARU」オリジナルブルゾン…500名様
●SUPER CD賞(共通)
オリジナルCDキャリングケース……1,000名様
●PCエンジン賞(共通)
オリジナルテレホンカード……3,000名様

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

CONTENTS

1

JANUARY
1992

特集① 今まさにゲームは戦国時代！
PC Engine SURVIVAL WARS ―― 6
～美少女ソフトは救世主となるか？～

特集② 発売が年内から来年に変更！
続報!! 天外魔境II卍MARU ―― 12

maker land

コナミ ―― 18
沙羅曼蛇／グラディウス

ビクター音楽産業 ―― 24
ライジング・サン／ULTRABOX 6号／シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

ナムコ ―― 28
ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ

ナグザット ―― 30
京都グルメ殺人事件／熱血高校ドッジボール部CDサッカー編

NECアベニュー ―― 34
フォゴットンワールド／モンスターメーカー

ハドソン ―― 40
忍者龍剣伝／『SUPER桃太郎電鉄II』の生みの親 さくまあきら氏に聞く

マイクロキャビン ―― 42
キャンペーン版大戦略II

日本テレネット ―― 80
なりトレ ～ザ・スゴロク'92～／BABEL／未来少年コナン

タイトー ―― 84
斬 ～陽炎の時代～

日本コンピュータシステム ―― 86
魔物ハンター妖子 魔界からの転校生／改造町人シュビビンマン3

ヒューマン ―― 88
ヒューマン スポーツフェスティバル

NHKエンタープライズ ―― 89
NHK大河ドラマ 太平記

OTHER MAKERS ―― 90
アイ・ジー・エス／アイマックス／アイレム／アスク講談社／アトラス／インテック／角川メディア・オフィス／工画堂スタジオ／ココナッツジャパン／サン電子／システムソフト／シュールド・ウェーブ／テイチク／データウエスト／テンゲン／トンキンハウス／日本電気ホームエレクトロニクス／日本物産／パック・イン・ビデオ／パルソフト／フェイス／ブレイン・グレイ／ホームデータ／メディアリング／UPL／ユニポスト／ライトスタッフ／リバーヒルソフト

SUPER OTHER MAKERS
アスミック／エイコム／クリーム／サリオ／データイースト／T.S.S.／ビデオシステム

<発売>株式会社徳間書店
<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社
●発行人／栃窪宏男
●編集人／山森尚
●編集委員／村田憲生
●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭
<編集>
●スタッフ／
[東京] 安藤美保・石塚宏治・福永寿・田山和
[仙台] 岩井敏明・千田誠行
●アシスタント／
[東京] 阿久根幸夫・岩名一幸・片桐直樹・川上みゆき・河原大介・坂上裕・高島寿洋
[仙台] 石橋彰史・伊藤由香・伊藤由美・加藤潤一郎・高橋祐子・千葉保弘・出河強・草薙浩幸
<デザイン>
●AD／石井達也
●スタッフ／[仙台] 鈴木徳房・伊藤正明
●アシスタント／[仙台] 金上富雄・板橋里佳
<協力>
●校閲／笠原紀彦
●編集／風乃一文・富田崇
●写真／河行勝美・浜野忠夫
●デザイン／株式会社デザイラ・福田克徳・有限会社ミロ・有限会社秋葉工房・株式会社プラナダ
●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸・株式会社ターゲット
●印刷／大日本印刷株式会社・高速美術印刷株式会社

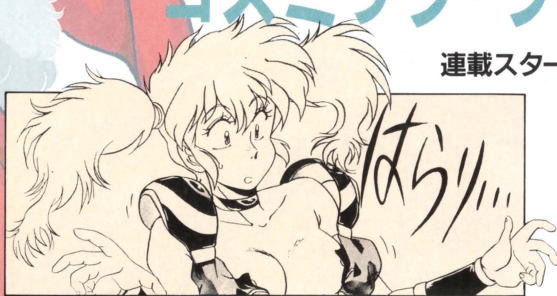
COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／石井達也

特別付録

SUPER桃太郎電鉄II／ドラゴンセイバー／スーパーシュヴァルツシルトほか多数

MONTHLY攻略大全

COMICS コズミック・ファンタジー ―― 53

連載スタート！ 越智一裕オリジナル描き下ろしコミック

COSMIC FANTASY SAGA
〈序幕〉 ―― 52
〈ユウとバンの出逢い〉 ―― 69
前2作のゲームストーリーを収録

READER'S LAND ―― 45
●『法廷倶楽部』『クソゲー墓場』etc.と新コーナーも加わって読みごたえUP！

インフォスクラム ―― 70
●思わず耳ダンボになる㊙情報を新鮮パック！ ビデオとCDの新作情報付き！

PC ENGINE DATA BANK ―― 74
●読者アンケートの『前人気BEST10』『移植希望BEST10』の結果を速報！

UL-TECH Wonder LAND ―― 108
●ドラゴンスレイヤー英雄伝説／バニラシンドローム／ワールドサーキットほか

Q&A Engine ―― 114
●1941／精霊戦士スプリガン／桃太郎伝説II／ファイナルソルジャーほか

読者プレゼント ―― 76

新作発売カレンダー ―― 116

スペック表の見方

① 媒体	HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
② 対応機種（容量）	Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
③ 発売予定日	この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
④ 予定価格	メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑤ ジャンル	編集部で判断したソフトの種別を示します。
⑥ 継続機能	ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
⑦ その他の機能	ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
⑧ 現在の開発状況	ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。

① Hu	② Huカード（2Mbit）
③	12月6日発売予定
④	6000円（税別）
⑤	シューティング
⑥	コンティニュー
⑦	マルチタップ対応（最大2人）
⑧	100％（11月20日現在）

GAME INDEX

R-TYPE Complete CD……付録42
イースI・II……115
1941-カウンターアタック-……113,114
ヴァリスIV……112
ULTRABOX 6号……26
NHK大河ドラマ 太平記……89
エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス……付録32
F-1 CIRCUS'91……111
改造町人シュビビンマン3……87
キャンペーン版大戦略II……42
グラディウス……22
ゲンジ通信あげだま……付録54
極楽中華大仙……85
沙羅曼蛇……18
斬〜陽炎の時代〜……84
シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟……27
スーパーシュヴァルツシルト……付録26
SUPER桃太郎電鉄II……付録4
ストラテゴ……27
スパイラルウェーブ……付録64
精霊戦士スプリガン……114
太平記……付録62
ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ……28
天外魔境II卍MARU……12
天使の詩……109
ドラえもん のび太のドラビアンナイト……付録52
どらごん EGG！……112,113
ドラゴンスレイヤー英雄伝説……109,108
ドラゴンセイバー……付録16
ドラゴンナイトII……39
なりトレ〜ザ・スゴロク'92〜……80
にこにこぷん……付録60
ニュートピアII……111
忍者龍剣伝……40
熱血高校ドッジボール部CDサッカー編……32
はなた〜かだか!?……114
バニラシンドローム……109,110,115
バブルガムクラッシュ……付録46
BABEL……82
バリスティックス……付録66
パロディウスだ！……23
秘宝伝説クリスの冒険……付録58
ヒューマンスポーツフェスティバル……88
ファイナルソルジャー……115
ファイヤープロレスリング 2nd BOUT……113
フォゴットンワールド……34
ポピュラス ザ・プロミストランド……111
マイトアンドマジック……付録36
魔物ハンター妖子 魔界からの転校生……86
未来少年コナン……83
メソポタミア……110,114
桃太郎伝説II……115
モンスターメーカー……36
山村美紗サスペンス京都グルメ殺人事件（仮称）……30
ライジング・サン……24
らんま$\frac{1}{2}$ とらわれの花嫁……付録50
ワールドサーキット……111

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

PCEngine
SURVIVAL WARS
今まさにゲームは戦国時代！
〜美少女ソフトは救世主となるか？〜
WONDER MOMO by NAMCO
スーパーCD-ROM²の発売が決まったが、ほぼ同時期にメガドライブもCD-ROMを投入する。スーパーファミコンも着実に伸びてきている現在はまさに戦国時代。混沌を生き残るPCエンジンの方策こそは「美少女ソフト」なのだ!?
スーパーCD-ROM²
戦線参加！
12月13日
発売予定
SUPER CD-ROM²
価格47800円（税別）

競合するゲーム機市場は三つどもえの様相

国民的ゲーム機の名を欲しいままにしてきたファミコンのソフト業界もついに衰退した。ポストファミコンの地位を狙うゲーム機市場は現在3機種がひしめき合う状態となっている。もちろんその一角はPCエンジン。さらに本家ファミコンからそっくりソフトメーカーを継承したスーパーファミコン。そしてCD-ROMというメディアを擁し、PCエンジンと競合分野を持つことになるメガドライブだ。

それぞれの機種にはハード的に一長一短がある。この3機種は絶対的なハードの優劣をつけがたい。とすれば、勝負はソフトウェアのラインナップということになる。

PCエンジンはこの中では古株で、現在までのソフト資産は多い。しかしメガドライブは着実にソフトを増やしており、CD-ROMも積極的に投入してくる見込みだ。また、スーパーファミコンも今こそソフトは少ないが、バックアップするメーカーは多い。

PCエンジン スーパーCD-ROM²でまきかえしをはかる

PCエンジンは3機種の中では最もソフト数が多い。しかし3機種の中でも最も古い機種とあってハードに関する不満もあった。その弱点を解消するためにDUO、スーパーシステムカードを始めとするスーパーCD-ROM²システムが投入された。そして本命のスーパーCD-ROM²が12月13日に発売されることが決定、価格も47800円と決まった。これによって停滞しつつあったソフト市場にも活気が出て、発売予定のラインナップがずいぶんと増えてきている。

また、新規参入のサードパーティも増えてきている。ゲーム業界の巨大メーカーコナミが参入し、ソフト市場はまだまだ安泰だ。

PCエンジンのソフトの傾向としては従来はHuカードが中心であったのに対して、最近はCD-ROMに代わる傾向にある。CD-ROMによるアニメ的な技法のビジュアル処理を確立しており、アニメ版権ものも増えている。

ただしスプライト機能やスクロール機能は他の機種よりも弱く、アクションやシューティングの画面演出に関しては辛いものがあるようだ。今後はCD-ROMの大容量と画面機能の優れた部分を利用して他機種に対抗していくことになるだろう。今回のテーマ、「美少女」にも通じる?

⬆コナミが参入し、勢いを盛り返した。画面は『グラディウス』

⬇PCエンジンの次期主力と見られているDUO

スーパーファミコン 有力ソフトメーカーにささえられた市場

ファミコンを支えつづけてきた大手のソフトメーカーがサードパーティとして名を連ねている。エニックス、カプコンといった譜代大名とも呼ばれれるメーカーはかたくなに任天堂を支持し、他機種への参入をしない。このためにスーパーファミコンでしかできないゲームというものも数多い。ソフトの数はまだ少なく、意外と伸び悩んでいるが、市場としてはすでにPCエンジンを越えている。ソフト傾向としては、パソコンや業務用からの移植ものが中心でオリジナルは少ない。しかし発売から1年が経過し、ようやくオリジナルも出始めてる。また、サードパーティの顔ぶれから将来性は期待されている。

ハード的にはCPUが16ビットにしては遅く、シューティングやアクションが作りにくい。また拡大縮小回転などの特殊機能もあるが制約が多くゲームの演出程度にしか使われていない。また、CD-ROMの開発が滞っており、発売の目度は立っていない。

⬇意外に伸びなやんでいるというウワサもある

メガドライブ CD-ROMの発売で大攻勢のきざし

PCエンジンを追い落とす勢いで市場展開を進めているのがメガドライブだ。サードパーティ数は決して多くはないが、セガが強力にバックアップしており、ソフト数は3機種の中では2番目に多い。しかも12月12日にはCD-ROMを発売する。

このCD-ROMの発売にともない、PCエンジンのサードパーティのいくつかが参入を表明している。CD-ROMという共通のハード、サードパーティの傾向という点でPCエンジンの最も身近なライバルだ。

ソフトの傾向としては業務用からの移植が多かったが、CD-ROMの発売によってオリジナルが増えそうだ。しかもPCエンジンと同じサードパーティがあるということで、同じタイトルのものもラインナップにあがっている。

ハード的には本体のみならばそれほどでもないのだが、CD-ROMをつなげばCPUが2個になり、サンプリング音源数などが増え驚異的になる。ただし画面表示色数が64色と少ないのが欠点。

➡CD-ROMを装着したメガドライブ

高密度グラフィックの美少女ソフトで生き残れ

現在、国内のパソコンのゲーム市場は衰退してきている。しかし「美少女ゲーム」と呼ばれるシェアについては例外で、今では半分近くを占める程に成長した。PCエンジンにおいてもこの分野に近いシェアがあり、ユーザー層もパソコンと近いものがあるようだ。

PCエンジンは画面表示が強い

PCエンジンでも、パソコンの「美少女」ゲーム並のグラフィックを表示させることは可能である。画面密度という点においてはパソコンの方が4倍ぐらい細かいが、色の表現はパソコンが主に16色程度であるのに対し512色と多い。これは、うまく色を使えばパソコンよりも美しい画面表示が可能であることを示している。

前述の3機種の中でもPCエンジンはずば抜けており、その表現能力はスーパーファミコンをも凌いでいる。スプライトやスクロールなどの動画機能において他機種に劣るところをいわゆるビジュアルという点でカバーできる。PCエンジンのこれまでのビジュアルゲームの多さもこれを物語っているといえるだろう。

3機種の画面表示機能

機種	PCエンジン	メガドライブ	スーパーファミコン
解像度	320×224 256×224	320×224 256×224	256×224
色数	512色中512色	512色中64色	32768色中256色
スプライト	1画面中64個	1画面中80個 1ライン上に20個	1画面中128個 1ライン上280ドット分
スクロール面数	1面	2面	最大4面
画面	レドモントの街 PLAYER ENEMY HP 020 EXP 00000 RING 000 GOLD 00000	レドモントの街 PLAYER ENEMY H・P 020/020 EXP 00000 R・P 000:OFF GOLD 00100	レドモントの街 PLAYER ENEMY H・P 020/020 EXP 00000 R・P 000:OFF GOLD 00100

LOLI山田のパソコン美少女講座①

えっと、初めまして、LOLIです。PCエンジンFANの方はご存じないかもしれませんが、ここと同じ会社が出している『テクノポリス』という雑誌では「美少女評論家」（安易なネーミングだなあ）としてカツヤクしております。

今回、「美少女ゲームとはなんなのか、パソコン・ゲームのことを中心に書け」などと言われて、苦しんでいるところです。

が、いつまでもグチっていてもしようがないので、ぼちぼち、いってみようか！

美少女の歴史は古い

パソコンの歴史自体を詳しく語ってもいいけど、あまり興味ないだろうから、はしょることにして、要は、ある日あるとき、「デジタル8色」表示ができるパソコンが登場したと思いねぇ。PC-8801、FM-7、X-1というマシンが登場したわけだ。

で、それまでのパソコンと違ってわりと細かいグラフィックが描けるというんで、プログラマーというか、ゲームを作る方も、このグラフィック機能を生かしたものを作ろう、ってんで、安易に女のコを描くようになったんだ。

そのうちのもっとも安易なものとして、『ニュートロン』（エニックス）の、ゲームとはまったく関係なく、タイトル画面に女のコが出てきたのが挙げられるな。ま、ほかにもいろいろあるけど……。

で、女のコを出せるんだったらHな画面を……、というんで、アダルト・ゲームというものも作られ始めた。

さて、勘違いしてほしくないんだけど、美少女ゲームとアダルト・ゲームとは、重なる部分が多いとはいえ、まったく同じものじゃないからね。では、美少女ゲームとはなにか、アダルト・ゲームとはどう違うのか、っていうことは、このコラムを全部読んでいただければわかるはずなのだ。

初期のアダルト・ゲーム

今はゲームメーカーとして一流の会社も、昔はアダルト・ゲームを1つや2つは作っていた。

たとえば、歴史シミュレーションで有名な光栄は、『団地妻の誘惑』、『オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか』、『MY LOLITA』

⬆日本ファルコム不朽の名作『女子大生プライベート』

など、結構作っていたわけ。もっとも、『MY LOLITA』以外は、ちっとも"美少女"していなかったことをつけ加えておこう。

アクションRPGのヒット作を次々と生み出している日本ファルコム。ここも『女子大生プライベート』という、パズル・ゲームでアダルトしていた。

そしてT&E。女のコとデートして、質問に答えていくと、最後には女のコが脱いでくれるというアドベンチャーゲームを作ったことがある（『女子大生アドベンチャー』だったかな？　忘れた）。

かくして、パソコン界では、女のコを出せるならっていうんで、アダルト・ゲームが作られ始めるわけ。そしてやがてアダルトを専門に作るメーカーも現れるようになってくるのだ。

初期の美少女ゲーム

では、初期の美少女ゲームのことをまず話してみよう。

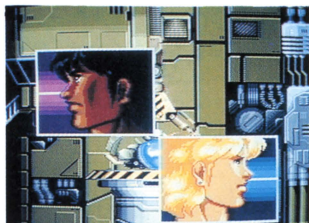
現在のPCエンジングラフィック事情

PCエンジンのゲームでは、いち早くビジュアルシーンというものが採用されてきた。特にCD-ROMの莫大な容量とリアルなサウンドを得てからはこの傾向は強く、テレビアニメ的な表現を目指したものが増えてきている。ここでは現在あるビジュアルゲームをタイプ別に分類してみよう。

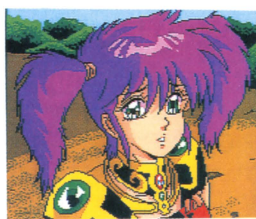
デモビジュアル型

CD-ROM²が発売された当初は、アクションやシューティングにストーリー的なデモを付け足したものが多かった。『ヴァリス』シリーズなどが代表的だ。ゲーム自体とはまったく関係なく、ただ気分を盛り上げるために存在する。これによって従来よりゲームにのめり込めるようになった。

しかし、安易にデモをつけただけのものも多く、肝心のゲーム自体がつまらないものも多い。

『ヴァリスIII』。デモビジュアルが豊富な人気シリーズだ

デモビジュアルを追加した『R-TYPE Complete CD』

中間ビジュアル型

RPGやアドベンチャーなどのストーリー展開の一部としてビジュアルシーンがあるもの。ある程度ゲームをクリアしたところでのご褒美的にビジュアルシーンが登場する。これはゲームジャンルの一つの方向性を開拓したものといえるだろう。パソコンの「美少女ゲーム」にはこのタイプが多い。

ビジュアル大量の『コズミック・ファンタジー2』

アイドルキャラクタ型

CD-ROM²と同時発売ソフトからしてこれだった。あの『NORIKO』がそうである。以後CD-ROMソフトにはアイドルキャラクタを利用したものがいくつか作られている。実際のアイドルの実写取り込み画像を利用したものが多い。ゲーム内容はお粗末なものが多く、アイドルにカリスマ性がないと成立しない。

いきなり同時発売でとんでもなかった『NORIKO』

ビジュアルストーリー型

ゲームを楽しむということよりも、ビジュアルシーンを観賞する意味あいの強いもの。ハドソンが「デジタルコミック」と銘打って制作しているものなどがこれで、アドベンチャーゲームの形態をしていながらも基本はビジュアルを見ることにある。いわばオリジナルアニメビデオのようなもので、実際にプロのアニメ制作スタジオが原画を担当しているものもある。

パソコンの「美少女ゲーム」も目指すところはこれだが、容量の都合で実現しにくい。『うる星やつら』などは「PCエンジン版美少女ゲーム」といえるだろう。

デジタルコミックとして新たな境地を開いた『うる星やつら』

アドベンチャーの『Alice』

『Lolita』、『Lolita2』(PSK)の作品を挙げとく必要があるな。

まず『Lolita』。セーラー服の女のコと野球拳、つまりジャンケンをして、女のコを脱がしていく、古式豊かなゲームやね。

ここで重要なのは、女のコが脱いでいくと、服の枚数が減るだけじゃなく、少しずつホオに紅みが増していく。いわゆる一つの演出ってやつね。

『Lolita2』は、詳しく説明すると桜田門が怖いからはしょるけど、登場する女のコに表情がちゃんとあるのがよかった。

後にこのPSKは、『Alice』や『FINAL Lolita』など、有名な美少女ゲームを出すことになる。

初期の美少女ゲームとしてはこんなものかな?

美少女はモノじゃない!!

さて、かくしてちゃんとかわいいコが登場するようになったパソコン界、やっと美少女ゲームというジャンルができたわけだ。

前ページで初期のアダルト・ゲームの写真があったと思うけど、かわいくなかったでしょ?

もっとも、かわいいかどうかだけで、美少女ゲームと決めているわけじゃない。言葉にするとハズカシイのだが、美少女ゲームっていうのは、いかにして女のコを女のコとして演出するかにあると思っている。

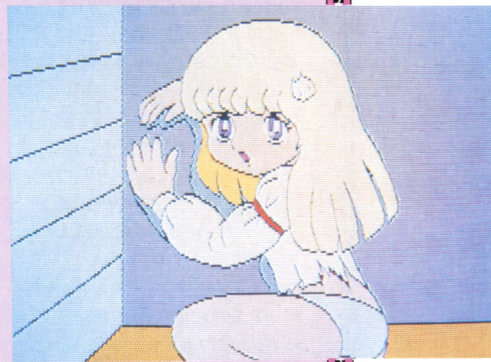
アダルト・ゲームっていうのは、女のコはアイテムとかわりないからね。〝モノ〟なわけ。

少なくともぼくは、「アダルト・ゲームじゃない、美少女ゲームなのだ!」と主張するには、女のコの性格だとか、普段は何をしているかだとか、細かな設定が必要だと思う。で、その上で着ている服をどうするか、髪型はどうするか、どんな構図で、どんなセリフをしゃべるのか、ま、このあたりの作業は、アニメのキャラクタ設定並の作業が必要なんじゃないだろうか?

現在、パソコンゲームで美少女ゲームと称しているものの中には、アダルト・ゲームと言った方がよいもの、キャラクタ設定に手を抜いているものなど、さまざま。

この混沌とした状況を打破するために、ナゾの美少女ゲーム伝導師が立ち上がり、美少女ゲームかくありなんと各メーカーに教えを説いて回る……、なんてことがあるとおもしろいんだけどネ。そんなことは起こりそうにない。それに、美少女ゲームってやつを厳密に定義するつもりもないし……。

ぼくとしては、そのゲームが美少女ゲームかどうかはプレイヤーが決めればいいと思っている。要はゲームに登場する女のコに感情移入ができるかどうか、メーカー側はその女のコの魅力でもって、プレイヤーに感情移入させてしまえるかどうかにかかっているのだ。

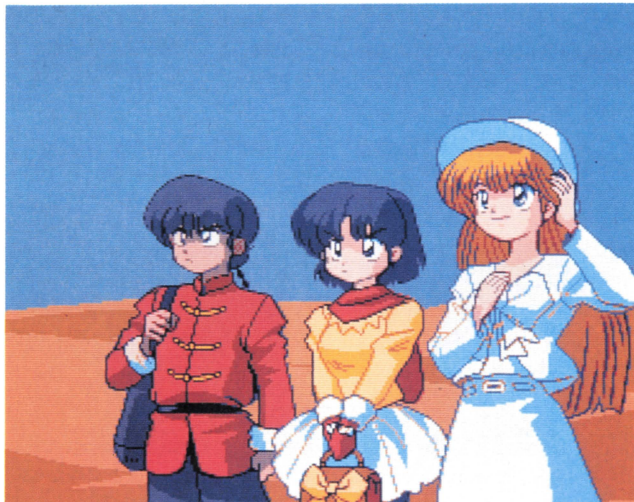
というわけで、次ページでは完全にアダルト・ゲームではない、いわゆる普通のゲームに出てくる美少女の話をするよ!

後の美少女界に大きな影響を与えたPSKの『Lolita 2』

オタクアニメ的ビジュアルの台頭

現在のPCエンジンソフト市場はオタクによって支えられているといっても過言ではないだろう。アニメもののビジュアルゲームは確実にヒットしている。

最近のグラフィック

最近のPCエンジンにはアニメの版権ものが多い。ファミコンの場合、アニメと同じタイトルであってもアニメの絵柄とは全然似つかないゲームになることが多い。しかしPCエンジンの場合、少なくともアニメと同じ静止画が画面に表示される。しかもその多くはアニメと同じ声優がしゃべるのだ。

アニメスタジオとしても、ユーザーとしても、PCエンジンをテレビやビデオと同列のメディアとして認知しているといえるだろう。

人気アニメをゲーム化した『らんま1/2とらわれの花嫁』

メーカーで分かれる傾向

アニメの表現メディアとしてPCエンジンを利用しているメーカーは今のところまだ少ない。多くのメーカーはPCエンジンをあくまでもゲーム機として見ている。もちろんPCエンジンはゲーム機なのだが、それは競合する2機種も同じことである。アニメ的表現のメディアとしての能力を持ち、すでに土台を作っているのはPCエンジンだけである。「美少女ゲーム」はアニメ的表現と密接な結びつきがあり、アニメ世代のパソコンユーザーが「美少女ゲーム」に流れていったようなものなのだ。

『ヴァリス』シリーズの日本テレネットはビジュアルを重視している

現在PCエンジンのメーカーは続々とCD-ROM²にメインのメディアを移してきており、ビジュアルを重視する傾向は強まってきているようだ。

ビジュアルゲーム中心メーカーの考え方

ビジュアルを中心にしたPCエンジン初のソフトはハドソンの『コブラ　黒竜王の伝説』だろう。ハドソンはハード的にもPCエンジンに深くかかわっているメーカーで、CD-ROM²の使い方としてビジュアルゲームを一つの方向として考えていたらしい。

また、デモビジュアルを最初に採用したのは日本テレネットの『ヴァリスII』だ。このメーカーもまたCD-ROM²をアニメ的なメディアとして早くから着目していた。事態を静観していたその他のメーカーも、ビジュアルゲームがユーザーの支持を受けていることを見て続々とビジュアルゲームを作るようになった。「美少女」についても各社はやりたいという意向を持っている。

LOLI山田のパソコン美少女講座②

んなわけで、普通のゲームにでてくる美少女たちの話をすることにしよう。

実は、パソコンの美少女は、アニメとは切っても切れない縁がある……、そういうお話だよ!!

アニメの女のコ

さて、パソコンのゲームにでてくる女のコは、必ず黒い線で輪郭が描いてあり、そして、立体感を出すために影がつけられている。その影は2段だったり5段階に分かれていたり、さまざまだけど、これってアニメの手法だよね。

なぜゲーセンのように輪郭なしで描画しないのか、それは、パソコンが8色しか表示できなかったことに起因するんだと思う。

だから、パソコンの美少女は、アニメチックなコが多い。というより、アニメチックなコばかりだ。

ああ、前置きでずいぶんとつぶしてしまった。先を急ごう。

そんなわけで、パソコンゲームとアニメは切っても切れない縁がある。

たとえば、『ザース』(エニックス)のミリカ。1シーンしか登場しないけど、彼女が与えるインパクトは大きかった。ちなみに、このグラフィックを描いた人は、現在、本当にアニメーターになってしまったという曰く付き。

あと、インパクトがあった女のコといえば『セーバー』(エニックス)のオフェーリア。パソコン界初のフルアニメーションする女のコ。

タイトル・シーンのアニメーションでインパクトを与えたのが『Will』(スクウェア)のアイシャと、わりと新しいところで『イースII』(日本ファルコム)のリリア、『ヴァリス』(日本テレネット)の優子などは、けっこう豊富に人材が揃っている。

パソコン版の元祖『夢幻戦士ヴァリス』

パソコンの美少女たちは、その描画、および演出に関して、アニメとは縁が切れないのだ。

アニメが原作の美少女たち

もちろん、アニメを原作にし、パソコンゲーム化したものもある。これらに登場してくる女のコは、元のアニメでキャラクタ設定がしっかりしているせいか、総じて"美少女ゲーム"と言ってよい。

まずは高橋留美子原作の『うる星やつら』、『めぞん一刻1・2』、それからまつもと泉の『気まぐれオレンジロード』(マイクロキャビン)がゲーム化されている。もっとも元のアニメスタジオがダイレクトにC.G.化したものではないので、好きになれるかどうかはわからないけど……。

もう少しさかのぼると、『ウィングマン1・2・3』(エニックス)があるな。原作はいわずとしれた桂正和。アニメは東映動画ね。グラフィックは原作ともアニメとも違った感じで、それでもまあまあ、

当時人気だった『ウィングマン2』

マイクロキャビンの『めぞん一刻』

そして美少女で生き残る

今、PCエンジンはアニメ的な方向に傾きつつある。そしてアニメは「美少女」の洗礼をいち早く受けたメディアだった。かわいい女の子が登場するアニメは話題になり、今やアニメには必ず女の子が登場する。

需要があれば供給あり。アニメと密接な関係にあったパソコンゲームが「美少女」に傾いたように、家庭用ゲームユーザーにもまた「美少女」の需要があるのだ。PCエンジンはその「美少女」を唯一実現できるゲーム機なのである。

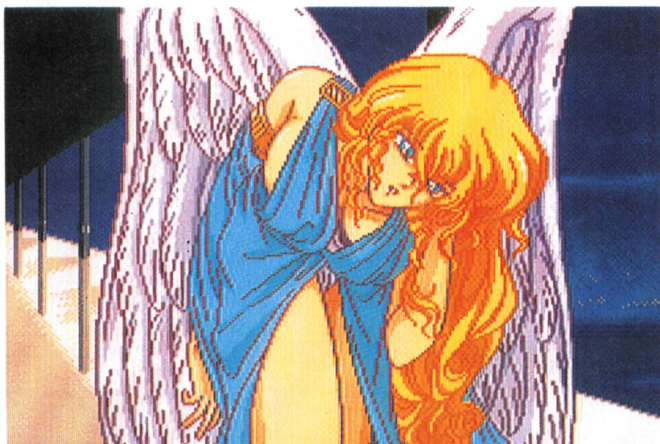
↑すでに「美少女ゲーム」といえるゲームもある

ちょっとHな路線も

パソコンの「美少女ゲーム」といえばHなものだと相場が決まっている。アニメにもアダルトアニメがあり、ソフトタッチに手直しして子供でも見られるようにしたものもある。そしてそれがけっこうヒットし、シェアとして大きな位置を占めているのだ。

家庭用ゲーム機の世界でもこの傾向は同じだろう。人間なんだからHなことを考えないはずがない…。ようするに需要があるのだから切り開けばかなりのシェアが確保できるはず、PCエンジンでうまくかっさらってしまおう。

↑『ULTRABOX 4号』に入っている『どきどきハードルランド』

↑日本テレネットの『未来少年コナン』。アニメ版権ものゲームが続々登場してきている

↑業務用の脱衣ゲームのグラフィックを手直しした『バニラシンドローム』

よく描けていた。美紅ちゃんの「そんなの、よくないと思う」はこのゲームのなかでも連発される。個人的に桃子ちゃんが好きさ♥

何はともあれ、パソコンの美少女と、アニメとは切っても切れない縁があるってこと、わかってもらえたかな?

今のパソコン界の美少女

パソコン界の美少女といえば、どうあってもアリスソフトのシィルちゃんぬきには語れない。登場するゲームは『ランス』シリーズ、彼女の役どころは主人公ランスの助手(クラスは魔法使い)、そして奴隷(こっちが本職)というとんでもない設定。

少し古くなるけど、『リップスティックADV』(フェアリーテール)の音美ちゃんも捨てがたい。なお、グラフィックの質、ゲームとしてのおもしろさからいって、リップは"1"に限る。同じシリーズの"2"はイマイチ。

なんだかあやしげな情報では、PCエンジンに移植されるという話がある(?)『ドラゴンナイト』(エルフ)。このゲーム、"1"ではルナちゃんの活躍がめざましく、彼女は"3"で復活するというから乞うご期待。

『CAL』(バーディーソフト)に登場する女のコはみいんな捨てがたい! はっきり言っちゃうと、ヒロインのはずの結城美加ちゃんがかすんで見える……。

などなど、気だてのいいコが揃っている、けれども、ぼくとしては、もっとまじめに美少女してくれればいいのに、なんて思っているわけだ。

理想の美少女ゲームとは?

まず、グラフィックがかわいいこと、これは最低条件ね。グラフィックがかわいくてくちゃいけない。三流のエロ劇画誌に掲載されているような絵だと、プレイしているだけで損した気になる。

次に、キャラクタとして立っていること。セリフや行動が「いかにも彼女らしい」と思わせること。登場する女のコの髪の色で区別させるようじゃ最低だよね。

それから、グラフィックを描く人は、もう少しコスチュームに凝ってやってください。最近はそうでもないけど、スカートはかせてりゃいいや、というものが多すぎたからねえ。世の中には、数えきれないほどのコスチュームがある……。

もちろん下着にも気を使ってほしい。純情可憐なセーラー服の乙女が黒のシースルーの下着だったら、そいつは二重人格だ。白か、せめてブルーの水玉……、いかん、地を出してしまった(反省)。

あとは演出。セリフ回しもそうだけど、どうアニメーションさせると効果的か、また、一糸まとわない裸よりも、ちらりと見えるだけの方がエロチックな場合もあるってこと、いろいろ工夫して、やってみてください。

パソコンに関する美少女については以上のようなところで講座を終えたいと思います。

最後に、ゲーム機についてですが、PCエンジンならば美少女ゲームも十分に作れるはずです。

PCエンジンで、アダルトとは一線を画した美少女ゲームの登場を、心からお待ちしております。

そうそう、今、挙げたパソコンの美少女ゲームを詳しく知りたい、やってみたいけど、パソコンがないという人は、徳間書店から『美少女ソフトC.G.コミック』というのが出てるから、それでも読んでみてください(自著宣伝。編集さん、ごめんなさい)。

↑美少女の質が高い『ドラゴンナイト』

続報!!

超大作の発売は年内から来年

前号の『天外II』の記事をキミは読んだろうか? キャッチコピーに「やっと遊べる日がやってくる!」という文字がさん然と輝いていた。しかし…残念ながら、今回は発売が来年になったということを伝えなければならない。この話を聞いて、2年(企画段階で産まれた赤ちゃんは、なんとすでに立ち上がって日本語を話し始めているくらいの期間)という歳月を待ち続けたキミはうちひしがれ、大地に拳を打ちつけているかもしれない。どうしてこうなったのか…。それは去る11月7日のハドソン社内の会議で決まった。無論、この変更がどのような意味を持つかはすべての人がわかっていた。このソフトはただハドソンの年末商戦のドル箱ソフトであるだけでなく、スーパーCD-ROM²を普及させる意味で重要な位置を占めていたからだ。近年激戦のゲーム業界において、この決定はPCエンジン界にとって正直痛い…。しかし、そこは井上ひさし氏の価値観と同じく、たとえ遅れても満

編集部に送られてきた一通のファクス

ユーザーの皆様へ

当社の「天外魔境II 卍MARU」は、ソフト制作の都合上、発売予定日が、年末から来年に移行いたしました。

ここに、ユーザーの皆様に発売日の変更をお知らせをするとともに、お詫び申し上げます。

制作スタッフ一同は、より完成度の高いソフトを創るべく、現在も、鋭意作業中です。

もうしばらくの間、お待ち下さい。

株式会社　ハドソン

足のいく製品になるまでは供給できないのである。これだけ盛り上げておいて、買ってみた後「なあんだ」では済まされない。現在の進行状況は後デバッグを残すのみ。いずれにしても、そう遠くない未来にキミの手に入るはずだ。それにハドソンは、ファンのためにできるかぎりの対応も考えているという。あともう少し待ってみよう。

日本電気ホームエレクトロニクス 発売延期に関するコメント発表

『天外魔境II 卍MARU』の発売が延期になってしまい、大変残念です。楽しみにしていた方も大勢いらっしゃることでしょう。そのような方はぜひ、12月13日(金)発売の『スーパーCD-ROM²体験ソフト集』(税別標準価格1000円)で、『天外II』の世界をのぞいてみてください。きっと、スーパーCD-ROM²ソフトの素晴らしさがお分かりいただけると思います。今後のスーパーCD-ROM²システムにご期待ください。

日本電気ホームエレクトロニクス 広報室

OF EDEN

魔境

ARU

待たなければならない

謎のスーパーCD-ROM²体験ソフト集とは…

『天外魔境II』で遊べる冬休みを待ち続けたPCエンジンユーザーにとって今回の情報(来年発売)はまさに悲劇! しかし、あきらめるのは早い! ハドソンは幸福を科学して、救済の手を差しのべようとしている。それが『スーパーCD・ROM²体験ソフト集』だ。詳しくは次のページを見よ!

CD	スーパーCD-ROM²専用
近日発売予定	
7800円(税別)	
ロールプレイング	
バックアップメモリ	
90%(11月21日現在)	

このボリュームだから発売が来年にズレた

制作スタッフが150人もいながら、当初の発売予定の時期が二転三転した原因はどこにあるのか？さまざまな理由が考えられるが、最も大きな理由は『天外II』のスケールの大きさだ。今回は今までの総復習も兼ねて、このスケールの大きさに迫ってみたい。

原因其ノ一　ユーザーに優しいアイデア満載

『天外II』のシステムは気配りの効いたアイデアが多く採用されている。例えば、人に接触するだけで会話ができるとか、障害物を自動的に避けて進むことができるとか…。とにかくいっぱいある。

好みのモードを選択

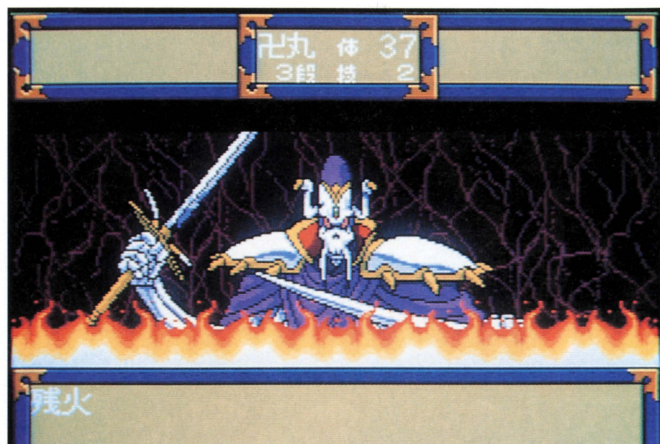
原因其ノ二　魔法に相当するもの100種

魔法に当たるものが、前作から引き継いだ「巻物」と今回新しく作られた「奥義」だ。「奥義」は各キャラの特技で、技(MP)を気にしないでできる。全部で100種あるが、一度も日の目を見ない「巻物」もあるかもしれない…。

絹の隠された能力は群を抜いている。女は侮れない…

見世物小屋でも十分やっていける極楽太郎

原因其ノ三　ボスバトル69回

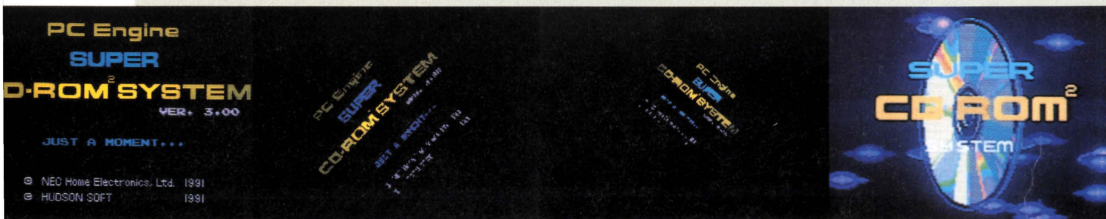
大体RPGでの定番(経験値上げ)の戦闘はダラダラしがちだが、それでもボス戦となるとハラハラドキドキして楽しいものだ。『天外II』はそのハラハラドキドキが69回も味わえるという。おや、でもボスは49体しかいないはず…。

ボスは目からウロコが落ちるようなアニメーションをする、ときもある

原因其ノ四　マップ総量　約20000画面

『天外II』のマップの数は、49画面分ある国が全部で17、そして、町・村・洞窟などが全部で250ある。これらのマップをすべて足すと約20000画面分にもなるのだ。そこを小さなキャラが動き回ると考えるだけで、ああ、気が遠くなる…。

イベントも多い

待てないキミも破格の値段で体験できる『スーパーCD-ROM²体験集』……だっ！

クリスマスといえば、イエス・キリストの誕生日。その時期が近くなると「救済鍋」など愛の運動なるものが各地で行われるが、ハドソンの救済運動はなんと、『天外魔境』ファンのために『スーパーCD-ROM²体験ソフト集』を激安価格で発売すること。この『スーパーCD-ROM²体験ソフト集』は『天外魔境II　卍MARU』と『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』の冒頭の部分がプレイできるというゲーム業界始まって以来の体験ソフトだ。価格はなんとたったの1000円。夏目漱石1枚で買うことが！と思いきや消費税別のため、それに30円足すと買うことができる。すでに発売中の『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』が入っているが、これは広告を兼ねた付録と考えたほうがいいだろう。

回転拡大縮小だってできるというところを見せてくれる。MEGA-CDが気になるからか…

CD	スーパーCD-ROM²専用
'91年12月13日発売予定	
1000円(税別)	
ロールプレイング	
100%(11月20日現在)	

※これらのデータは11月7日現在のものです。

其しに加えてアニメ原画2000枚

其しに加えて乗り物30台

登場人物 約3000人

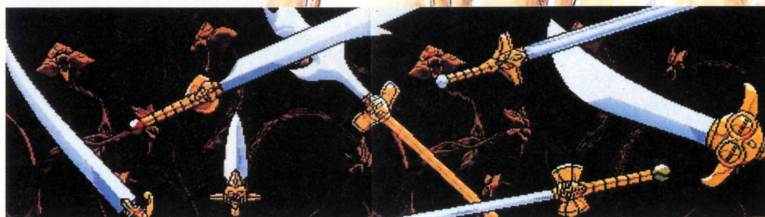
原因其ノ五

卍丸が出会う登場人物の数がなんと約3000人。そして彼らの話すくだらないメッセージから重要なメッセージまで全部足すと約10000になる。書き留めるのは至難の業だ。

人が溜まっている…

アイテム 500個

原因其ノ六

前号で紹介した7本の聖剣をはじめとして、武器防具関係は全部で250、それに道具が同じく250登場する。敵を倒すだけが何もRPGの楽しみじゃない！ ショッピングを楽しむこともできるのだ。ブランド物を揃えて人と差をつけろ。

キミは大霊院女彦を知っているか！ 剣の名だ

ナレーションの総量 約3時間

原因其ノ七

声の出演者は有名どころが24人。そして、ナレーション総量が約3時間にも及ぶ。NHKの『朗読の時間』を3時間通して聞いたと考えれば、いかに凄いかがわかるだろう。

昭和史を感じさせる岸田今日子さんの声

企画と監修を担当している広井王子氏

広井を信じて100日くれ

Back Ground Music 80曲

原因其ノ八

BGMは全部で80曲。そのうちCDを音源とするのが16曲ある。それに、作曲は宮崎アニメのBGMも手がけている久石譲氏が担当。ああ、心に染みる。

果敢に指揮棒を振るのは久石譲氏

天外魔境II卍MARU

オープニングから火多国の北半分がプレイ可能だ。内容的には母の回想シーンまで。プレイ時間は大体1時間30分くらいになる。製品版との違いはセーブやロードができないこと。だからこれで進めておいて製品版が出たら続きをしようというせこい考えは捨てた方がいい。あと雑貨屋で一部売り切れのアイテムがある。加えて現在デバッグ中なので、若干の変更も考えられる。しかし、十分『天外II』の雰囲気を味わえるので、待つことに苦痛を覚える人はこれでやわらげるといいだろう。

やっぱりどうみても『天外魔境II』。でもちょっと変わるかも…

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

オープニングから第1章の「王子の旅立ち」の終了までプレイが可能だ。プレイ時間は約2時間。このゲームもセーブ、ロードができない。また、製品版との違いはナレーションのON、OFFと、BGMのCD、PSGの切り替えができないこと。ナレーションはON状態で、BGMはCDだ。とにかく早く先へ進みたい、と思っていなければ、ひねくれていないかぎり、この選択をとるはずだ。だから問題は全くない。製品版を買おうか買うまいか迷っている人は、これで判断することができるだろう。

やっぱりどうみても『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』

諸行無常の鐘がなる…卍丸漫遊記 尾張国編

前号で紹介した火多国の次に訪れる国が、この尾張国だ。この国の見どころは、やはりカブキ登場（でも一緒に旅はできない）と美しき乙女？ 弁天様の登場だ／ カブキは『天外II』になくてはならないキャラだから当然として、弁天様は？ フフ…これはそのときまでおあずけ。とにかく、火多国に続いて尾張国もバッチリ楽しめる。期待大だ／

友 犬山町…日本一の伊達男登場

「お猿のかご屋」は唄にはあれど、女みこしはありはせぬ。それに乗って登場するは、華あるカブキ団十郎。日本一の旗揚げ、見栄張る境地はフセインか？ 金魚の糞の様ごとく、おっかけ女が目一杯。浜の真砂は尽きるとも、男冥利も尽きるというもの。もてる男はやめられねえや／ ああ、こりゃこりゃ。（七五調で）

◀イキだねえ、女にかつがれて出てくるなんて

◀犬山城の殿様は山のごとく座っているだけだった…

◀カブキの常宿は女がいっぱい。うらやましいかぎりだ…

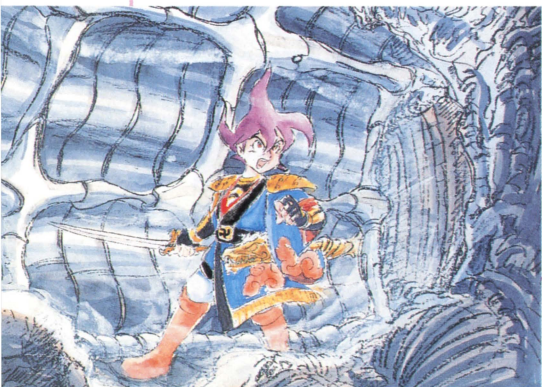
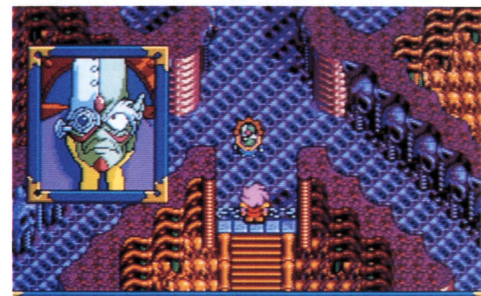
進 鈴鹿峠

この国で一番最後に訪れるところ。火多国、尾張国の諸問題をすべて解決していればカブキが仲間に加わって、伊勢国へ行くことが可能だ。

◀やっとカブキが加わる

◀次の伊勢国の情報が…

敵 鬼骨城…法水院紅丸出現

この国の最終目的地。死神3兄弟との最後の死闘が待ち受ける。鬼骨城内部には、1年前からウリになっていた骨のエレベーターがある。すべて倒すと、大昔の火の一族のメンバー法水院紅丸の魂を宿した聖剣が出現。これを使って火多国の暗黒闇を斬れ。

◀実はただのお化け屋敷かも
◀最初の聖剣。フ…カワイイ

▲これが噂の骨のエレベーター。耐震安全装置付き？

縄文洞

天狗の庵

天狗の庵

秋葉村

長篠町

変 傘岩仙人洞 縄

福島村のヘンテコな城の絵をキミは見たか。何を隠そう、ここにいる仙人がその絵を描いたのだ。

ほれ！ これをやろう！
ヘタな絵を 手に入れた!!▼

彼こそはジパングのピカソかダリかといわれた仙人

絵 福島村

この村にはデカい城の絵がある。しかし、この絵はタダものではない。実体としてあるのだ。

「ヘタな絵の城」に逃亡中の長篠城の殿様がいる！

妖 弁天塔

『天外II』の誇るエロ度、もとい、男心をくすぐるナンバー1の女性が登場する。彼女の名は弁天様。声は『チャーリーズ・エンジェル』のシェリル・ラッド（古い！）を色っぽく熱演してくれた小山菜美さん。彼女の声を聞いたとたん、思わず暑くて薄着になりたくなってしまう。キバ王を倒せば彼女と会える！ ハリきっていこう！

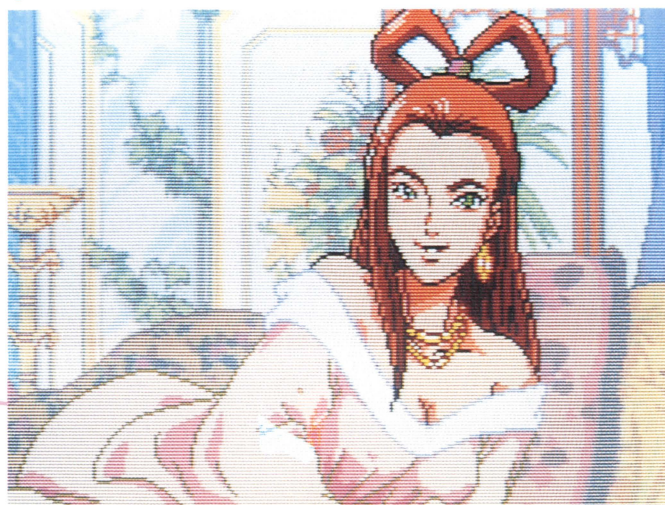
「ヘタな絵の舟」は揺れまくって吐きそう？

死神3兄弟のキバ王登場。骨が立派！

師 ヘビ仙人洞

カブキの師匠がいる。以前、坂東地方にいた。前作ではオロチ丸の師でもあった。

ヘビ仙人はなぜか踊る…

エヘ…エヘヘ…。卍丸は思わず腰をかがめようとしたがなんとか耐えた？

コナミ

コナミの誇る名作シューティングが登場

沙羅曼蛇

ついにこの日がやってきた。業務用で大ヒットした『沙羅曼蛇』がPCエンジンで遊べるようになったのだ。その『沙羅曼蛇』だが、業務用に忠実な移植で、コナミの技術力の高さを見せつけた仕上がりになっているぞ！

Huカード(2Mbit)

12月6日発売予定

6000円（税別）

シューティング

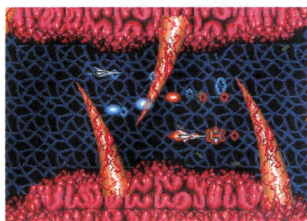
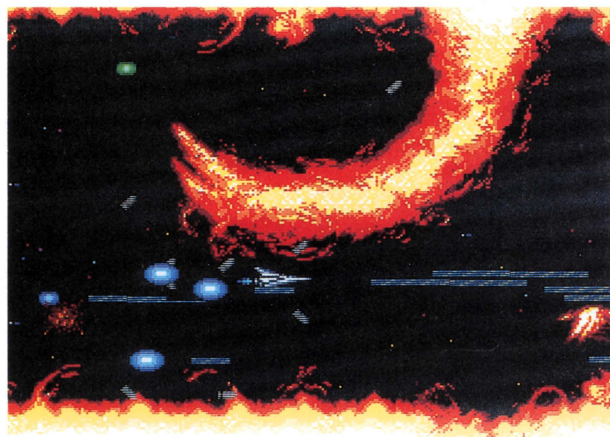
コンティニュー

マルチタップ対応（最大2人）

90%（11月19日現在）

アーケードの興奮を再現！ 新たな「グラディウス・サーガ」が展開!!

『沙羅曼蛇』は1986年に業務用で登場し、美しいグラフィックや迫力のステレオサウンドで大人気を得た作品。業務用はもちろんのこと、いろいろな機種に移植された『グラディウス』の続編とも言えるゲームだ。レーザーやマルチプル（オプション）を巧みに使って、敵を次々と破壊していくのがこの『沙羅曼蛇』の一番の魅力であり、また『グラディウス』シリーズの永遠の魅力であると言える。PCエンジン版でも、その魅力を十分に満喫できる完成度になった。

2機が協力して敵を破壊していくのだ

グロテスクなグラフィックだ！

ステージ3は上下からプロミネンスが吹き上げてくる。こんなのに触ったら焼け死んじゃうよぅー

『グラディウス』シリーズの人気を探る！

コナミのシューティングゲームといえば、すぐに思いつくのが『グラディウス』シリーズ。1985年に『グラディウス』が登場して以来、現在あるシューティングゲームに与えた影響は大きい。レーザーとオプションを使って敵を破壊していくそう快感、美しいグラフィックやゲームを盛り上げるサウンドなど、当時としてはあらゆる点で斬新なゲームだった。『沙羅曼蛇』、『グラディウスII』、『グラディウスIII』と登場するたびにパワーアップし、『パロディウスだ！』ではかわいいキャラやギャグを盛り込み、マニアだけでなく女の子にも受ける内容になった。さらに、『グラディウス』シリーズは、家庭用ゲーム機やパソコンなど幅広い機種に移植されていることからも、その人気の高さがわかる。

『グラディウス』ヒストリー

1985 グラディウス

『グラディウス』シリーズはここから始まった

1986 沙羅曼蛇

ステージごとに横と縦に交互にスクロールする

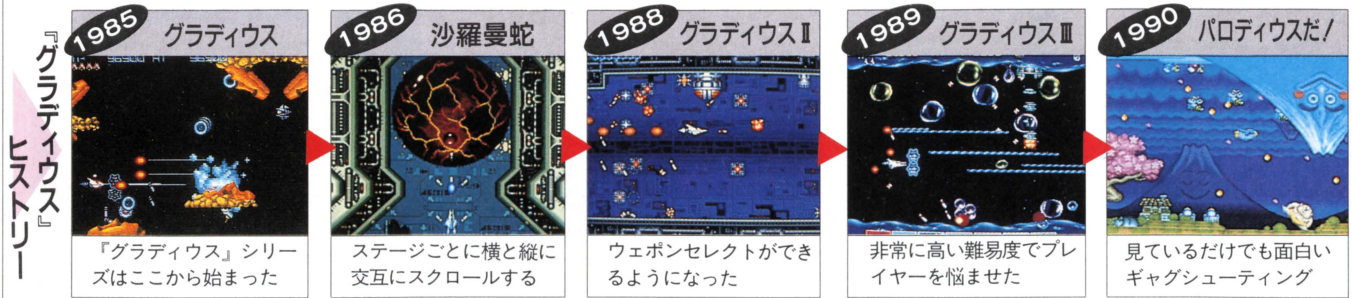
1988 グラディウスII

ウェポンセレクトができるようになった

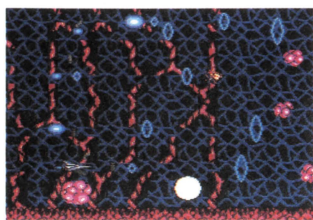
1989 グラディウスIII

非常に高い難易度でプレイヤーを悩ませた

1990 パロディウスだ！

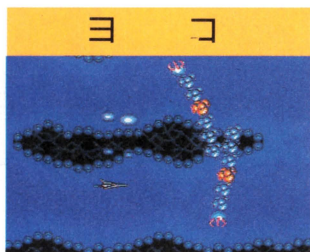
見ているだけでも面白いギャグシューティング

※タイトルで使用している写真は、業務用『グラディウスIII』のデモ画面のものです。また、『グラディウス』ヒストリーの画面写真はすべて業務用のものです。

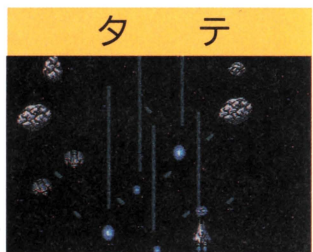
ほかの『グラディウス』シリーズとは異なる『沙羅曼蛇』の魅力

業務用でも登場するごとに、ゲームファンからの絶大な支持を受けている『グラディウス』シリーズ。その中でも、他の4作に比べて異色を放っているのがこの『沙羅曼蛇』。PCエンジン版でも業務用の雰囲気を壊すことなく、忠実に移植してあるので、『沙羅曼蛇』の世界が再現されているのだ。

生命体の内部のようなステージをビックバイパーが駆け抜ける！

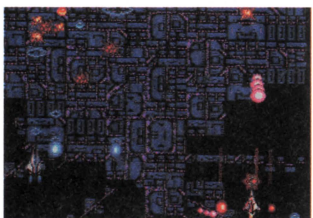
横と縦にスクロールするステージ構成

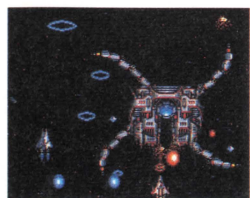
他の『グラディウス』シリーズは、基本的には横にスクロールしていくシューティングゲームなのだが、『沙羅曼蛇』はステージごとに、横と縦にスクロールする方向が変わるのだ。ステージ1は横に、ステージ2は縦にと交互にスクロールしてゲームは展開する。同時に2種類のゲームが楽しめるようで、何となく得した気分かな？

ヨコ

1、3、5の奇数ステージは横スクロールでゲームは展開していく

タテ

2、4、6の偶数ステージは縦スクロールでゲームは展開していく

2人同時プレイが可能

PCエンジン版も業務用同様に、2人同時プレイが可能で、マルチプル（オプション）が2人で合計4つまで装備可能になっている。しかも、業務用では自機同士に当たり判定があったため、体当たりをして背景にぶつかってしまうことがあったが、PCエンジン版では当たり判定が無くなっている。

ここは最終ステージ。2人の意気が合わないと一緒には来れないぞ

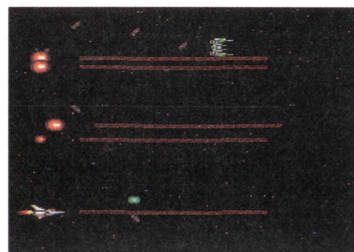
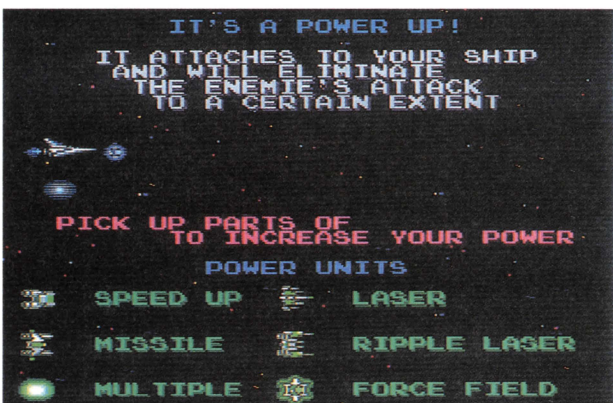
PROMINENCE!!

あなたは先割れ系と先とがり系のどちらが好みかな？

炎の中を飛行するビックバイパーとロードブリティシュの2機の時空戦闘機

簡単なパワーアップシステム

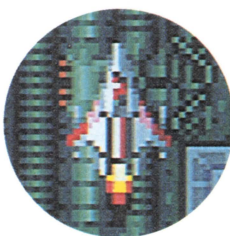
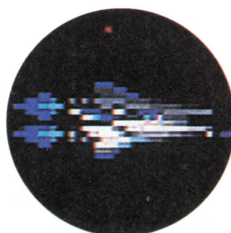
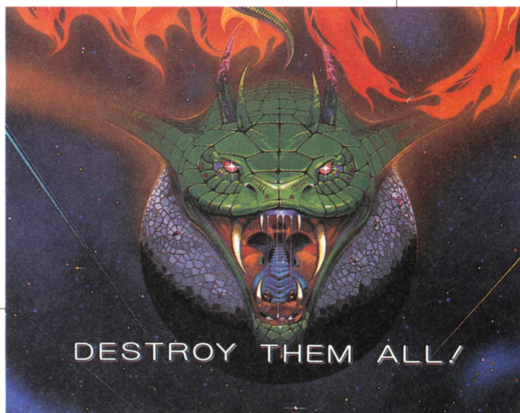
『グラディウス』では、敵を倒してパワーアップカプセルを集め、自分で欲しいゲージに合わせてパワーアップしていった。『沙羅曼蛇』では、敵を倒すと直接パワーアップユニットが現れ、そこから自分の好みのものを選ぶという簡単なものになった。また2人同時プレイでは、1人が死んだ場合は相手のマルチプルが拾えるのだ。

グラディウス

敵を倒してカプセルを集め、ゲージを合わせてパワーアップする

敵を倒すと直接パワーアップユニットが出る。欲しいものだけ取ろう

パワーアップユニットはこの画面で表示される6つだけ。これを取るだけでパワーアップ！

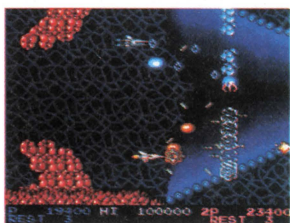
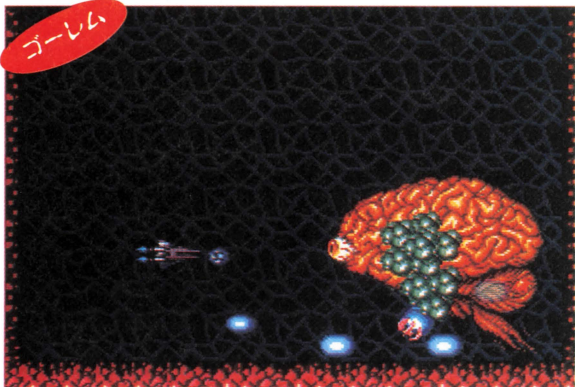
水の惑星ラティスに伝わる「炎の予言」

「千光年の彼方より、炎の海に生まれ棲む巨大な龍が覚めしとき、狂気のフォースが迫り来て、天地は闇に呑み込まれ、やがて光は打ち砕ける。」（炎の予言より）

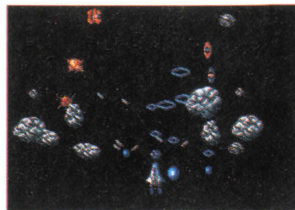
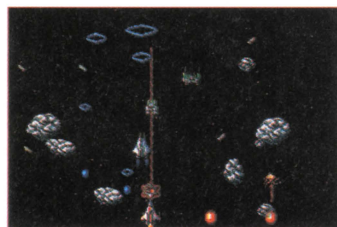
これは惑星ラティスに伝わる予言であったが、バクテリアン星団のサラマンダ軍の侵攻が、予言のごとくラティスを襲ったのである。

ラティスの王子ロードブリティシュが操る時空戦闘機

『グラディウス』でおなじみのビックバイパー

精鋭戦隊サラマンダ軍の母星を目指し、2機の戦闘機は旅立つ！

サラマンダ軍の究極生命システマイザー「ゼロスフォース」に吸収され、惑星生命体と化してしまったラティス。その王子ロードブリティシュは、かつてゼロス軍を打ち破ったという、惑星グラディウスの勇者とともに、時空間戦闘機を発進させサラマンダの母星を目指した。さまざまなワナが待ち受けている全6ステージを戦い、最後に待つ「ゼロスフォース」を倒すのが、プレイヤーの使命だ。ここではボスを含む、各ステージのポイントを紹介していこう。

STAGE 1 BIONIC GERM ——細胞ステージ——

不気味な敵が襲いかかってくる内臓ステージ。PCエンジン版は、やられるとすぐに復活するのではなく、ある程度戻されるので力押しでクリアできなくなっている。そのため、何度もプレイして確実にパターンを覚えていくことが重要になる。ボスのゴーレムは、2本の触手を伸ばして攻撃してくる。その巨体には似合わず、動きは素早いので注意しよう。

細胞の中を突き進む2機の時空戦闘機。この辺は楽勝やー

ボスは脳に触手が生えたようなゴーレム。業務用よりも強くなっているので注意しよう

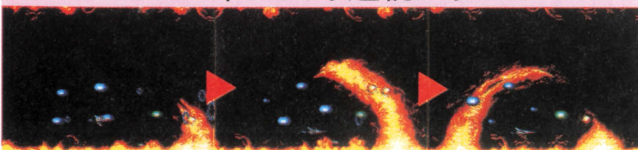
STAGE 2 METEORITE SPACE ——宇宙空間ステージ——

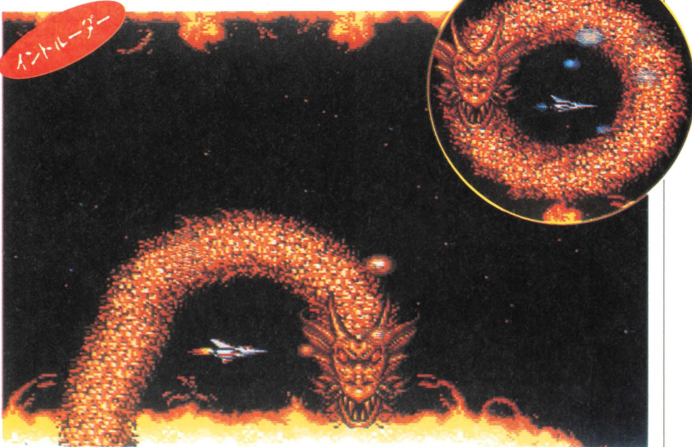
ステージ1をクリアすると、自機が回転して縦スクロールの画面になる。このステージ2で注意するキャラは、破壊すると7方向に弾を出してくるファイヤーガイスト。それに気をつけていれば、ボスのテトランまでは楽勝だろう。テトランは、無理せずに周りを回転しながら攻撃しよう。端に追い詰められたら最期だ。

隕石の動きを見切ってかわせ！

業務用に比べて、パワーアップアイテムがバリバリ出るぞ！

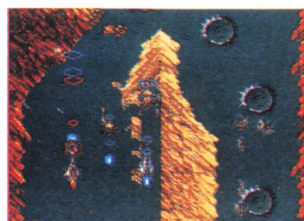
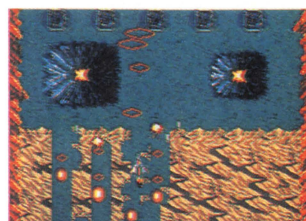
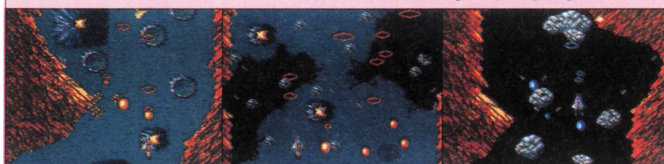
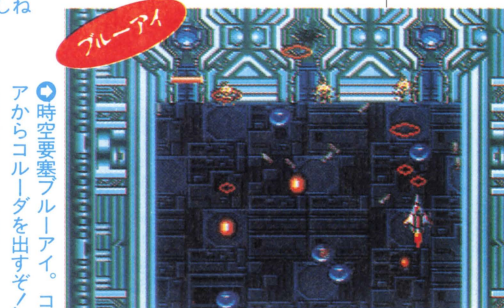
テトランは4本の腕を回転させながら攻撃してくる。『グラディウスII』でも出てくるんだよね

STAGE 3 BURNING CHAOS ——プロミネンスステージ——

ステージ2をクリアすると、再び横スクロール画面になり、プロミネンスの吹き上がるステージ3となる。ここは業務用よりも難易度が上がっているので、初めてプレイする人には難関ステージになるだろう。プロミネンスの出現パターンは、毎回同じなので何度も練習して覚えよう。ボスのイントルーダーは、口から吐く炎が早いので気を付けよう。

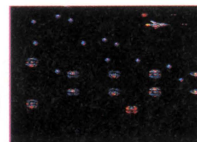
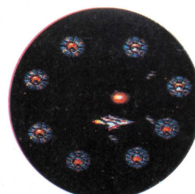
プロミネンスの連続パターン

PCエンジンでもここまで滑らかに動くんだからすごいよねー！　感動♡

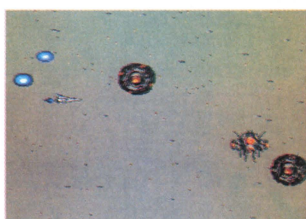
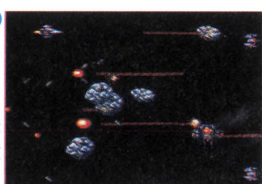
アヒーと炎を吐くイントルーダー。長いものには巻かれろって言われる通り、巻かれれば楽勝

STAGE 4 VOLCANO ――火山地帯ステージ――

サラマンダ軍の基地と化した浮遊大陸で展開するステージ4。ここは敵キャラだけではなく、隕石や火山といった自然の物体が自機の行く手を阻むのだ。さらに、地上に設置されている基地は、業務用とは異なり破壊は不可能なため、注意が必要となる。ボスの時空要塞ブルーアイは、コアからコルーダを出してくるのだが、業務用とは異なり画面下からの反射はないので、よけるのはそれほど苦労しないだろう。

壊せる場所は壊していこう！ 道は自分で切り開いていくもんだしね

後半は道がふさがっているのだ

火山から岩石がたくさん飛んでくるのだ	いきなり飛んでくるので、最初は驚くだろう	弾を打ち込むと分裂するので注意しよう

時空要塞ブルーアイ。コアからコルーダを出すぞ！

STAGE 5 ASTEROID HELL ――宇宙空間ステージ――

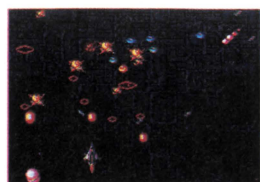
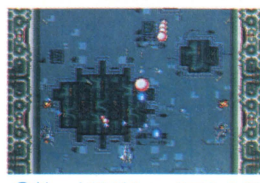
ステージ2が横スクロールになったような感じのステージ5。ステージ2と同じく、隕石が自機に襲いかかってくるのだ。ステージ前半は、隕石をよけることに集中していれば問題は無い。ステージ後半、突然登場して自機に襲いかかるシーズとザクスには、ミサイルをタイミング良く撃って対応しよう。ボスのデスは、自機のパワーアップの状態によって攻撃を変えてくる。弾よけに専念していれば、そんなに難しくはない。

突然現れるので注意

一応右上が安全地帯だけど安心はできない

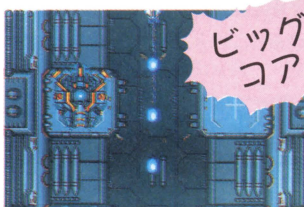
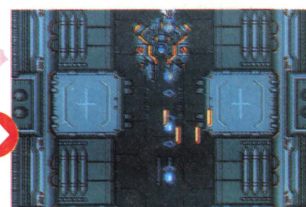
ステージ2が横になったような感じ

フラッシュ攻撃をするイヤな敵

業務用とは違った攻撃をしてくるデス。でも強さは変わらないよ

STAGE 6 FORTRESS ZONE ――要塞ステージ――

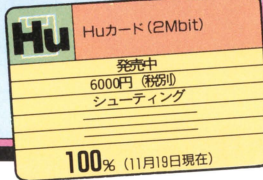
2機の戦闘機は、ついにサラマンダ軍の母星へとたどりついた。最終ステージだけあって、敵の攻撃も今までにないくらいの激しさだ。ステージの中盤にさしかかると、『グラディウス』でおなじみの曲が流れて、ビッグコアが登場する。業務用と同じように、地上基地から上昇して攻撃を開始する。全部で3機登場し、すべて破壊するといよいよ要塞内部へと突入。その一番奥には、究極生命システマイザー「ゼロスフォース」が待ち受けているのだ。ラティスの運命は君の手にかかっている！

きれいな画面に見とれていると死ぬぞ

おなじみの音楽も流れて登場する

業務用で燃えた人はやっぱコレ？

敵の攻撃がキツイ要塞内部

コナミと言えばモアイですね

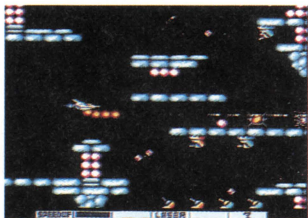
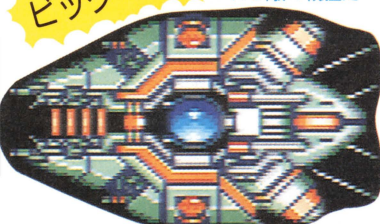
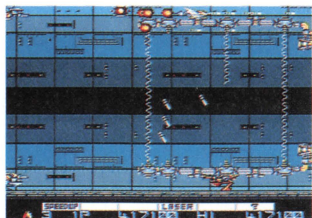
業務用より強くなったラストボス。そしてこの後には…

グラディウス

『沙羅曼蛇』に先駆けてすでに発売中のこのゲームは、現在の横スクロールシューティングの原点ともいえる作品なのである。

元祖パワーアップシューティングゲーム

1985年にアーケードゲームとして登場した『グラディウス』だが、今回のPCエンジン版は妥協なしの完全移植だ。敵を倒すことによってパワーアップカプセルが出現、それを取り続けて画面下のゲージで好きなアイテムを選び、自機ビックバイパーを自由にパワーアップしてゆく。当時としては画期的なこのゲームシステムは現在のほとんどのシューティングに応用されており、極めて完成度は高い。

各面の最後に現れる敵の戦艦だ

3面のモアイステージは有名

砲台が並ぶ2面。PCエンジン版ではダブルが有利のようだが？

最終面は入り組んだ敵基地内部に突入。最後に待ち受けるものは？

シンプルなパワーアップパラメータ

SPEED UP	LASER
自機のスピードを最大5段階までアップできる	敵を一度に貫通するレーザーを撃つことができる

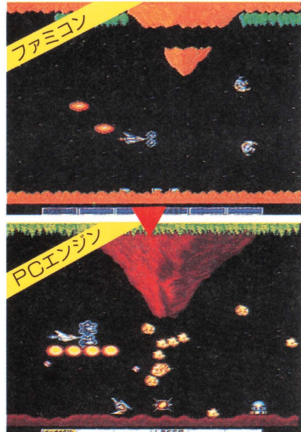
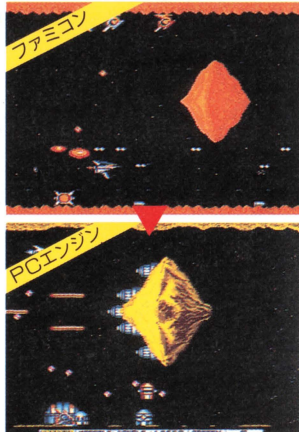
MISSILE	OPTION
下方向に地をはうようなミサイルを撃つことができる	自機と同じ働きをするオプションが最大4つまで付く

DOUBLE	?
ななめ上方と前方の2方向に同時に弾が出る	自機の前方に敵の弾を10発まで防ぐバリアが付く

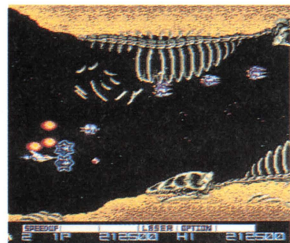
アーケードの迫力をここに再現

アーケード版に遅れること約1年、ファミコンに移植された『グラディウス』は、アーケード版の雰囲気や操作感はかなり良い具合に移植され、それなりの評価を受けていた。しかし、アーケード版のオプションを4つ連ねて長いレーザーで敵を貫くという「気持ちいい」要素が、オプション2つにコマぎれレーザーのファミコンでは表現できなかった。PCエンジン版はオリジナル面を1面含んでいるものの、オプション、レーザーはもちろん背景や敵キャラクタにいたるまでアーケード版に忠実に移植され、昔からのファンも満足ゆくものになっている。

見よ、このレーザーにこのオプション、これぞ『グラディウス』だッ！

ファミコンではもの言わぬ塊も浮遊砲台に変身

こちらのもの言わぬ休火山も、激しい活火山に

PCエンジンオリジナルもアリ

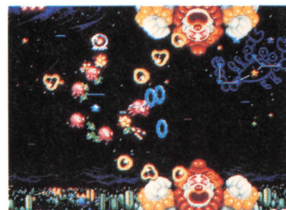
基本的にはアーケード版に忠実に作られている『グラディウス』だが、その雰囲気を損なわない程度にオリジナル面が1面だけ含まれている。荒れ果てた地平に恐竜のものらしき骨が横たわり、ちょっと見た感じでは先に発売されたMSX版のオリジナル面にも似ているが、内容はあくまでPCエンジンオリジナルとのこと。気になる難易度は、さほど高くはなく、全体のゲームバランスに影響が出ないよう配慮されている。

骨を撃つと破片が飛ぶ

ガイコツ頭は口から人魂のようなものを出してくるぞ

アーケード版、ファミコン版にはなかった、かっこいいオリジナルデモ画面もあるぞ

こんなボスが出現する

かわいいけど難しいぞ

コナミの参入第3弾は、スーパーグラフィックス以外のHuカードでは初めての、8Mbitの大容量を使った『パロディウスだ／』だ。内容はアーケードからの移植で、タイトル通り『グラディウス』をお笑いにしたようなシューティングだ。自機はビックバイパー、タコ、ツインビー、ペン太郎の4つのキャラクタから選べる。通常のパワーアップの他にも、『ツインビー』のようにベルを取ることによって特殊攻撃が可能。現在は完全移植を目指して開発中だ。

INNER EYES

コナミに迫る!!

突然の参入発表で、ユーザーはもとより各ゲーム情報誌をもびっくりさせたコナミ。今回はその真相を探るべく、広報の池田さんと早坂さんにお話を伺ってみた。

参入の真相とは

編集部　PCエンジンが発売されてすでに4年経ちますが、この時期に参入が決まったのはなぜですか？

池田　もったいぶっただけです。というのは冗談ですが（笑）、うちは他のメーカーさんのように外部に制作を依頼していないこともあり、既存のハード（ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ）が優先で他のハードまで開発の余裕がなかったのです。今回の参入は満を持してというわけではなく、つい最近決まったものです。

編集部　PCエンジンのライバル的存在としてセガのメガドライブがありますが、あえてPCエンジンを選んだ理由は？

池田　PCエンジンにうちのゲームの移植を希望するユーザーが多いんですよ。それも「どうして移植しないんだ」というような、移植して当たり前という内容で（笑）。

編集部　参入第1弾として『グラディウス』を選んだ理由は？

池田　最近のシューティングゲームは派手すぎるし行くところまで行ってますよね。同じような印象を受けますし。それらに対しコナミの看板ゲームのひとつである『グラディウス』は全くタイプが異なり、かえって新鮮な印象を与えるのではないかということで決定しました。

左から池田さん、早坂さん。早坂さんてファンクラブがあったらしい

これからの方針は？

編集部　PCエンジンに参入するからには、CD-ROMは無視できないと思うのですが…？

池田　確かに興味はあります。ゲームの時代はCD-ROMに向かっていると言ってもいいと思いますし、研究も進めています。

編集部　コナミさんはこれで4つの家庭用ゲーム機に参入したわけですが、たとえばナムコさんのように、ハードによってゲームの出し分けをするようなことはありますか？

池田　それは今のところ考えていませんが、今までと同じような感じで出していきたいと思います。

編集部　コナミさんは今までに数々のヒット作がありますが、ゲームはそれらの移植が中心になるのでは？

早坂　まだ参入したばかりですのでそのあたりの方向性は決まっていません。さきほどのCD-ROMの件も含めて、ユーザーの声を参考にしながら進めていきたいと思います。

期待のオリジナル

編集部　ユーザーとしてはPCエンジンでしか遊べないオリジナルゲームも期待したいところですが、それもやはりユーザー次第で実現可能ということでしょうか？

早坂　そういうことになりますね。PCエンジンはまだ始めたばかりですし、コナミとしてもユーザーの声を大いに聞きたいところです。

編集部　ユーザーの声がゲームに反映されるのは理想的なことだと思います。読者も期待していると思いますので頑張って下さい。

メーカーコメントつき移植熱望ゲーム

インタビューでは新作の詳しい情報を得ることはできなかったけど、編集部が独断と偏見で選んだ移植希望ゲームについては、早坂さんからコメントをもらうことに成功したぞ。ありがたく読もう／

アーケード　グラディウスII

アーケードで一世を風靡したゲームですよね。うーん、なつかしいな。

アーケード　出たな!!ツインビー

ツインビーって、「ウウォー」って泣くんですよ。

スーパーファミコン　悪魔城ドラキュラ

今、私、ドラキュラづけになっちゃってます。

パソコン　スナッチャー

私個人的に、ぜひやりたいです。ハード買っちゃいます。

コナミのBGMをCDで

キングレコードから2枚のコナミのゲームミュージックCDが発売される。「悪魔城ドラキュラベスト2」（3300円、税込み）は、スーパーファミコン版の『悪魔城ドラキュラ』、ゲームボーイ版『ドラキュラ伝説』、『ドラキュラ伝説II』のオリジナルサントラを完全収録した2枚組だ。「コナミ・オールスターズ～千両箱平成4年版～」（6300円、税込み）は、コナミ矩形波倶楽部ライブと、懐かしのコナミゲームのアレンジ、オリジナルサントラを含む3枚組だ。「コナミ矩形波倶楽部」とは、コナミの開発のメンバーで結成されたゲームミュージックバンドなのだ。

早くも12月5日発売

12月21日発売で特典も

迫力のライブの収録風景だ

※『パロディウスだ／』の画面写真はアーケード版のものです。

maker land

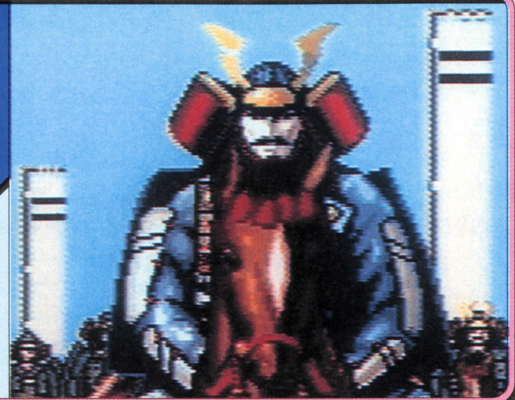
ビクター音楽産業

源平の合戦をリアルタイムシミュレーション

ライジング・サン

海外もの歴史ウォーシミュレーションの移植。40分にも及ぶビジュアルシーンや、アクションゲームを盛り込んだ要素などのアレンジぶりが目を引く作品となっている。
平家物語を代表する武士たちが活躍する。

CD-ROM²
'92年2月下旬発売予定
7800円（税別）
シミュレーション
バックアップメモリ

90%（11月21日現在）

栄枯盛衰！ 三つどもえの軍記物語をシミュレート

この作品はもともと海外で作られた日本の歴史シミュレーション。それをビクター音楽産業がオープニングビジュアルなどを盛り込み大々的に改良を加えたもの。時代は平安時代末期。平家物語でも知られている源平の戦いをモチーフにしている。
平安末期。かつて貴族に仕えていた武士も力をつけ、武士の存在が次第に大きくなっていった時代だった。

⬇平安時代。貴族が世を治めていた時代。武士も貴族に仕えていた

⬆武士の平清盛が絶大な勢力を持ち始める

⬅その平清盛に反感をもつ武士も少なくなかった

⬇源氏の源頼朝がついに挙兵し源平の合戦に…

源平を代表する3武将

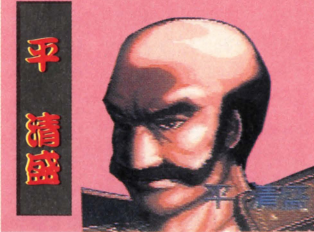
このゲームには3人の主人公がいる。源氏を代表する「源頼朝」とその弟「源義経」。そして平家の棟りょう「平清盛」。プレイヤーはこの3名のなかから主人公を決めゲームに臨む。主人公ごとに目的が異なり、勝利条件などもそれぞれ変わってくる。

源頼朝

源氏の棟りょうであった父、義朝を平清盛に殺され、幼い頼朝自身も伊豆に流されてしまう。
20年の歳月を経て挙兵した…。自己の信念である源氏一族の再興を貫くために戦う。余りにも真面目で責任感の強い源氏の総大将である。（声・屋良有作）

源義経

幼いころから母と逃亡生活を送っていた。牛若丸といえばおとぎ話でも有名。ゲーム中にも弁慶との五条大橋のエピソードがビジュアルデモで入っている。歴史上では兄義朝に殺されてしまう。作品中では、優しくナイーブな青年として描かれている。（声・古谷徹）

平清盛

平家のリーダーとして平家一族を繁栄させた男。武士でありながら政治的手腕にも長けており、太政大臣（当時の国家の最高位官職）にまで出世した。歳を経てもなお、先陣で指揮をとるなど豪放な性格。野心家で歴史的エピソードも多い人物。（声・家弓家正）

リアルタイムで展開していく源平の合戦

このゲームは、ターン制ではなく、リアルタイムで進行していく。舞台は北海道、沖縄を除く中世以前の日本。各主人公で目的は異なるが、基本的に敵兵を倒し、城や町などを占領していくのが共通の手段。内政に関するものは一切なし。天災などのイベントもなく、合戦につぐ合戦でゲームは展開していく。

時は移ろい、万物は絶えず変化していく諸行無常のリアルタイム

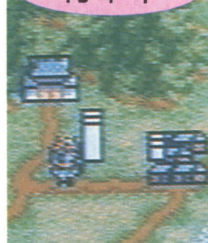
戦況は刻々と変化していく

前述したとおり、ゲームはリアルタイムで進行していく。従って自分は何もしなくても状況は刻々と変化していくのだ。このときの変化の概念は、マップ上にも四季の変化として色が変わって表れる。そして気になる敵の行動はそのつどウィンドウに表示されていく。自軍のコマンドは、主に自国の城や町、敵軍と遭遇したときに使う。

コマンドを選択画面。場所によりコマンドの種類も異なるのだ

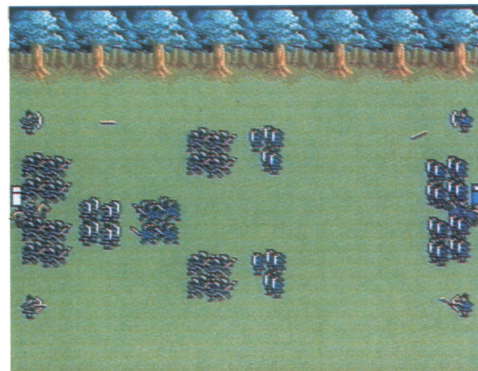
主な画面がこれ。画面は自在にスクロールできる

重要拠点		
城		城は重要である。攻めるときも守るときも死力をつくすのだ
寺		寺ではゲームを進める上でのアドバイスをしてくれることも
町		町はさほどの戦略価値はない。したがって占領するのも楽
御所		ある条件を満たすと法皇に会見できる。これでゲームが有利に

行軍中

命令を受けた武将は道ぞいに移動。海では船を使い、目的地へと向かう

戦闘シーンもリアルタイムで展開

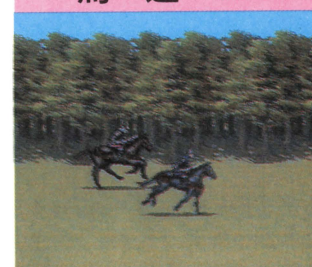
自軍の武将が敵軍と遭遇すると戦闘画面に切り替わる。戦闘シーンもリアルタイムで、陣形や攻め方などを設定してやると、大勢の兵が勝手に戦いを始めるのだ。もちろん、作戦は戦況に応じて変更できる。相手の武将を除く兵を全滅させ武将を追い詰めると、馬追いの横スクロールのアクションゲームに切り替わる。

敵に降伏を勧めることもできる。少数の敵軍には効果的

戦闘の前には兵の配分を整えるのだ

戦闘画面。小さなキャラが大勢で戦う

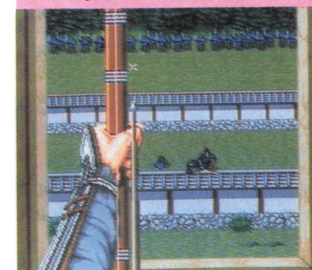
アクション要素も導入

このゲームの中では、アクションゲームで行う特殊な戦闘もある。このモードは敵の武将と戦う「馬追い」、迷路の敵城を攻める「城攻め」、弓で敵を射る「防城戦」、敵武将を暗殺する「忍者戦」の4種類がある。もちろん、各モードのシステムもすべて異なる。このモードは、このゲームの攻略上でも重要なポイントを占めるので、慎重に臨んで欲しい。特に「忍者戦」での失敗は切腹ものである。

馬追い

競馬ではない。石をよけながら敵の武将を追い、切りつけるのだ

城攻め

ダンジョンの城内で戦う。日が沈むまでに本丸を攻め落とすのだ

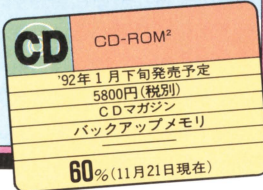
防城戦

進撃してくる敵兵を弓矢で攻撃。シューティングゲームの一種？

ビクター音楽産業

バラエティ豊かなCDマガジンも6号を数えた

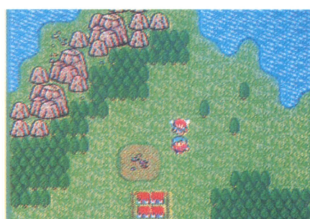
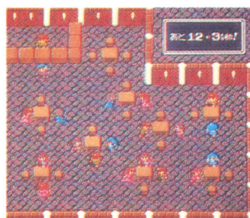
ULTRABOX6号

続編が出るたびにますますパワーUPする『ULTRABOX』シリーズ。全部で8つある企画のうち、今回は4つを紹介。

CD	CD-ROM²
'92年1月下旬発売予定	
5800円(税別)	
CDマガジン	
バックアップメモリ	
60%(11月21日現在)	

1つ1つがボリュームUPした第6弾

なんと、この『ULTRABOX』シリーズも6作目。今回は、総力特集と意気込んでの8本立てで編集。一つ一つの企画に時間をかけて作ったという内容。なんでも、ゲーム一つにしても旧来のファミコンソフトを上回る容量で作られているとか。

じゃんけん&フェアリーズ

このゲームは、これだけで発売してもおかしくないほどのRPG。おなじみの『ドラクエ』タイプのシステムで進んでいく。ただし、ちょっと変わっているのが戦闘のシステム。勝負はジャンケンとあっち向いてホイ、で決するというもの。そして旅の途中にはカワイイ妖精、フェアリーたちとの出会いがある。中には仲間になってくれるフェアリーもいる。このフェアリーを捜していくのがこのゲームの目的だ。なぜなら、このゲームを解くカギをそのフェアリーたちが握っているからだ。

かなり本格的なRPGなのだ

町をウロウロ。宿屋へ行こうか、お店によろうか

町の人に情報を聞いて回るのだ。ただし制限時間内に

フェアリーたち

登場するフェアリーは10名。どのフェアリーも美少女ばかり。誰が仲間になるかはここでは秘密

メイ	エレナ	シルキー
紫のロングヘアがとても素敵だね	肩のラインがたまらないねぇ、どうも…	活発そうな感じ。健康的なイメージだ

※フェアリーの画面は開発中のものです

フラグの国のアリス

ゲームのパロディ漫画で活躍中の衛藤ヒロユキ氏が手がけたアドベンチャーゲーム。主人公のアリスがうさぎと一緒にフラグの国を冒険する。途中、けったいなオヤジやら猛獣やらに遭遇するものの持ち前の口の悪さと手の早さで切り抜けていく。はたしてアリスは人間界にもどれるかな?

こ〜んな感じの画面でゲームは展開するんだよ。コマンド入力だしぃ

いたいけなアリスちゃん。無事に人間界にもどれるのかなあ?

水玉の恋愛模様講座

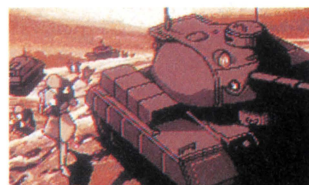
前回の「CLUB UB」のイラストを描いてくれた水玉蛍之丞先生自らのゲームデザインによるオムニバス形式の恋愛ゲーム。その内容はというと、カノジョと出会う春から、冬の天王山X'masイブまでをシミュレートするもの。ラストの彼女の部屋でアドベンチャーゲームがお楽しみ。

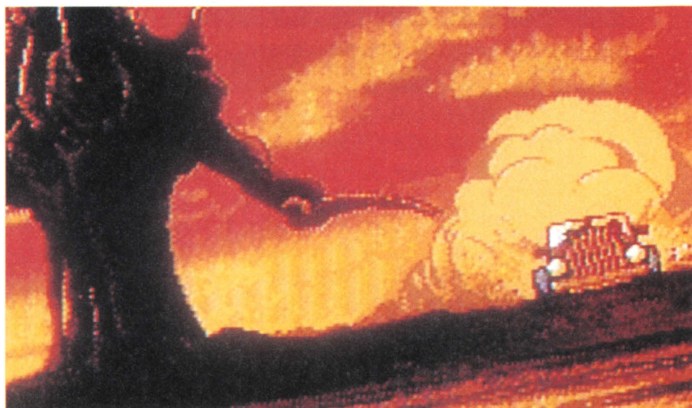
水玉先生のありがた〜いお言葉を頂戴!　きっとキミの役に立つはず

クストスペシャル

大好評のうちに幕を閉じた、連載アニメ『クスト』。今回はたくさんのファンのために総集編をお届けする。もちろん、ただの総集編に留まらず、今までにカットされてきたショットやエピソードを盛り込んである完全保存版。

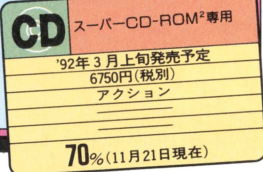
またあのロイスとその娘セリアといっしょに冒険をしたいというファンには見逃せない。

おおっ、懐かしのライアンも登場

まだ見ぬシーンもここに再現。もちろん、懐かしの場面も満載

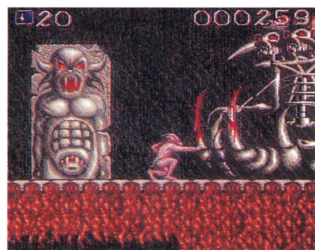
作品は終わってしまったが、あのときの感動は決して変わることはない。感謝の総集編

不気味な魔物がうごめく美しく不思議な世界

シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

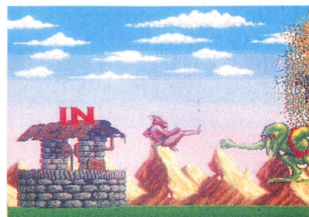
ビクター音楽産業のスーパーCD-ROM²参入第一弾。初公開の画面写真をお見せしながら第一報をお伝えしよう。

CD スーパーCD-ROM²専用
'92年3月上旬発売予定
6750円(税別)
アクション
70%(11月21日現在)

魔物と化した主人公が戦うアクション

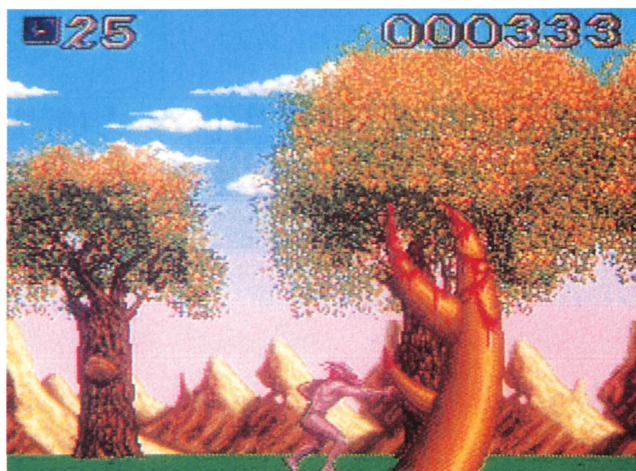
アミガ（海外のパソコン）で人気のあったアクションゲームからの移植もの。魔法使いに醜い姿にかえられてしまった主人公が復讐の旅に出るという設定でゲームは進む。PCエンジン版では、スーパーCD-ROM²を使い、アミガ版の完全移植を目指すと同時にゲームバランスの向上を図った作品になるそうだ。

マイキャラも敵キャラも不気味なモンスター。グロテスクな設定

アミガ版にもひけをとらないグラフィックのち密さと美しさを実現

難易度はおさえめ

アミガ版では難易度の高いゲームだったが、PCエンジン版では難易度を下げての移植となっている。例えば生命力の回復ポイントを増やしたり、敵キャラの数や攻撃パターンなども変えてある。遊びやすさを重視した移植といえる。

ハードなステージが待っている

幻想的なステージ

ステージは地上、地下、城にわかれている。どのステージも不気味ながらも幻想的なものばかり。PCエンジン版も、画面構成は同じだが、アミガ版とは少し異なるPCエンジンならではのクオリティのものを目指すそうだ。また、アニメーションするビジュアルデモも盛り込まれている。

鮮やかな空の色彩、山や樹までもが幻想的な世界

ストラテゴ

Hu Huカード(2Mbit)
'92年3月上旬発売予定
6700円(税別)
軍人将棋
100%(11月21日現在)

そもそも「ストラテゴ」とは日本の軍人将棋によく似た海外の昔からあるボードゲーム。海外ではかなりポピュラーな遊びとして親しまれている。

ルールは、盤上に伏せて置いた駒を動かしていき、相手の駒と同じマスに入ったとき、駒の位で負けたほうを取り除いていくもの。最終的に相手の旗の駒を攻めたほうが勝ちとなる。PCエンジンの『ストラテゴ』は遊びやすさはもとより、盤の背景を変えられるなどの楽しい演出も入っている。

数字は位を表す。少ない数ほど強い駒。相手の駒を判断していく

背景の絵柄は好みで選べる。この他、宇宙や石畳風の背景もある

駒がポイント

このゲームは駒の動かし方と配置の仕方が勝負を決する。動かし方はプレイヤーに任せるとして、駒の並べ方は、自由に並べることもできるが、有効な並べ方が15種類もあらかじめコンピュータに登録してあるので、その中から選択したほうが無難だろう。

駒の種類	
1	元帥 一番強い駒で1個しかない。スパイだけに負ける
F	軍旗 すべての駒に負けてしまう。これがとられたら負け
B	地雷 8の地雷工兵以外には負けない。移動はできない
S	スパイ 元帥だけに勝つことができる

駒の配置には意味があるのだ

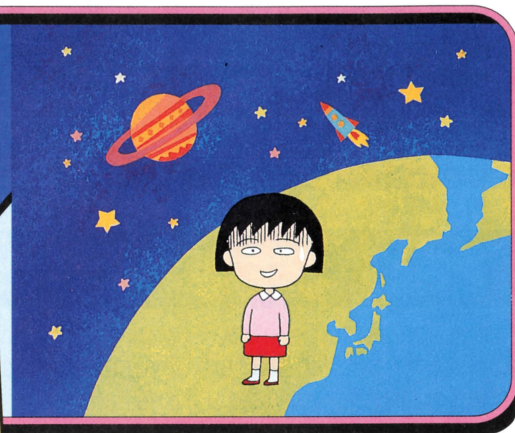
完全に防御に徹したマックスディフェンス。意味がわかるかな？

maker land

ナムコ

大人気のまるちゃんがクイズで大暴れ!!

ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ

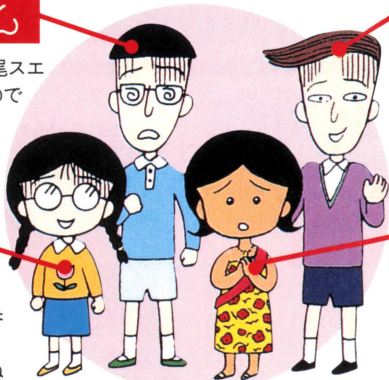
漫画やテレビでおなじみの『ちびまる子ちゃん』が、PCエンジンでクイズゲームとして登場したよ。発売日もお正月ということで、みんなでワイワイ楽しめそうだね。今回は、そんな『ちびまる子ちゃん』の魅力を紹介！

おなじみのキャラクタを助け出すアクションクイズゲーム

まるちゃんの友達が謎の宇宙人オヒュヒュ星人にさらわれた！
1ステージ3エリアで全5ステージ15エリア。1ステージクリアごとに1人ずつ助けることができる。

1エリアは3分間で10問中8問正解しなければならない。答えと同じ色のオヒュヒュ星人をやっつけて、出てきた玉を拾えば回答だ。アクションと知識で友達を救おう。

まるおくん
フルネームは丸尾スエオ。「ズバリ、○○でしょう」と言うのがログセの変なやつだ

はなわくん
お金持ちでキザ。「ベイビー」と連発して言うのだが憎めない

たまちゃん
まるちゃんの大親友。このゲームでは、一番最初にさらわれてしまう。眼鏡がカワイイね

ブサティー
まるちゃんが南の島へ旅行したときに友達になった女の子

せつめいモードでストーリーを見よう

タイトル画面のあとのメニュー画面で「せつめい」を選ぶと、ストーリーとルールなどを教えてくれるビジュアルが流れる。のん気に寝ていたまるちゃんが、たまちゃんを助けに行くまでのお話だ。

⬆まあ大変！ たまちゃんがオヒュヒュ星人にさらわれた。急がなきゃ

⬆「相変わらず眠りにふけるまるちゃんである」の画面

⬇やっと事態の重大さに気づいたぞ

いろいろな機種に登場！

PCエンジンの『ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ』のほかに、ファミコンとメガドライブでも『ちびまる子ちゃん』のゲームがナムコから登場。ファミコン版は『ちびまる子ちゃん うきうきショッピング』というボードゲームで、すでに発売中。価格は5800円（税別）。メガドライブ版はファミコン版のリメイクで、名前もそっくり『ちびまる子ちゃん わくわくショッピング』。こちらは1月14日発売だ。価格は6000円（税別）。ファミコン版とメガドライブ版は、最高4人まで同時に遊べるので家族や友達などが集まったときに楽しめる。PCエンジン版は1人用なのだがジャンルがクイズということもあって、みんなで集まる機会にはワイワイ盛り上がりそう。

ファミコン版

⬆10月4日に発売された『ちびまる子ちゃん うきうきショッピング』

メガドライブ版

⬆'92年1月14日発売の『ちびまる子ちゃん わくわくショッピング』

アクションとアイテムで迫る敵をたたきつぶしてクイズを解け

クイズといってもただ答えるだけではない。このゲームは制限時間内に横スクロールの各エリアを進まなくてはならないのだ。答えと思われるキャラをやっつけて回答したり、ザコキャラの攻撃を避けたりと、アクションゲームの要素がたっぷりだ。お得なアイテムも用意されていて、パワーアップもできちゃうよ。

問題は12のジャンルから出題される。これは「科学」の問題だ

回答するには巧みなアクションが必要

問題が表示されると同時に、赤(A)、黄(B)、青(C)、白(D)に色分けされた答えが表示される。その中から正解だと思われる答えを選び、選んだ答えと同色のオヒュヒュ星人をやっつけるのだ。やっつけることでオヒュヒュ星人は答えボール(A・B・C・Dの4種類の記号が書いてある色つきの玉)に早変わりし、それを拾うことで答えたことになるぞ。

白ウサギが持ってきてくれた王冠アイテムを取ると正解が分かるのだ

攻撃武器の☆がアイテムによって爆弾になった。☆の3倍の威力だぞ

くたばれ/まる子

オヒュヒュ星人や鳥などのザコキャラに触れると、シビれて数秒間身動きが取れなくなり、ミスにはならないけれど、時間をロスしてしまう。オヒュヒュ星人は、電磁ビームを発する電磁ガンで攻撃してくるが、射程距離に近づかなければ大丈夫。それよりは、ザコの攻撃のほうが強力だ。また、クイズを3問間違えるか制限時間内にクリアできないときは1ミス。ライフポイントが1減って、同じ面に再度、チャレンジとなる。

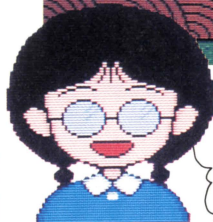
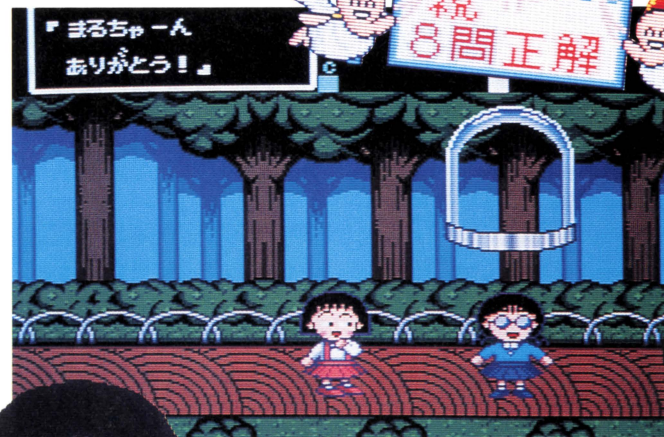
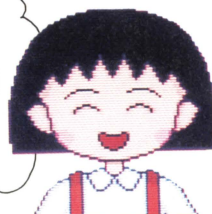
さあ、問題を解いてみよう!

このクイズには4種類のコースがある。マンガ・アニメ「ちびまる子ちゃん」の内容をメインに、まる子にかかわる事柄が出題される「まる子コース」と、12のジャンルの一般問題が出題される、難易度別の3コースだ。

まるちゃんよりさめているおねえちゃんは何年生?

シッペ? そりゃうそやぁ、モモエちゃんやでぇ〜

「はらいっぱい」とかだったら、あつぅって感じ

ステージ1-3をクリアして、みごと、たまちゃん救出

ハードコースは激ムズ

敵が出現する頻度が高く、敵の動きがものすごく速い、百戦錬磨の強者となってからこそ挑戦できる上級者コースだ。

この問題は簡単。でも、やられてる。あひ〜

ナグザット

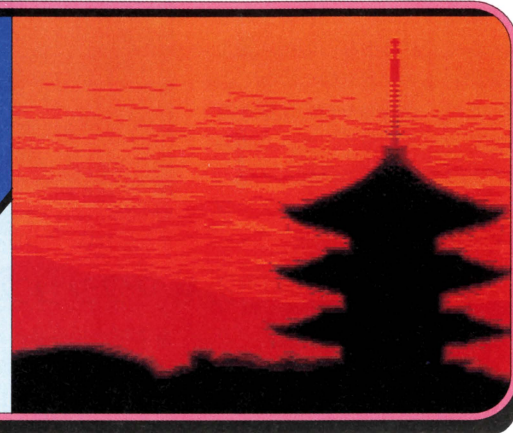
京の街に操り広げられる推理サスペンス

山村美紗サスペンス 京都グルメ殺人事件(仮称)

アダルトなムードのただようアドベンチャーゲーム。ゲームの各所に「京都料理」など、伝統の街京都を感じさせるものがたくさん盛り込まれている。今回は京都情緒あふれるビジュアルシーンや登場人物を中心に紹介。

スーパーCD-ROM² 専用

'92年1月下旬発売予定
価格未定
アドベンチャー
バックアップメモリ

80%(11月18日現在)

山村美紗原作の推理アドベンチャー

『火曜サスペンス劇場』などのサスペンスドラマでおなじみの人気作家、山村美紗原作のアドベンチャーゲーム。京都の街を舞台に1人の雑誌記者が殺人事件に巻き込まれていくという、まるでドラマのような本格的推理ものになっている。また主人公の女性はグルメ雑誌の記者で、いろいろな料理の取材をしながらゲームを進めていくのだ。しかも操作は簡単なので、推理小説が苦手でも楽しめる。

⇧取材をしながらということで、ゲーム中にいろいろな料理が登場する

⇧これから起こる事件も知らない…

⇩いつもの店でホッとする優子。しかし話が広まるのは早いなぁ

京の都を思わせる美しいオープニング

このゲームでは、京都という舞台を生かすために、ところどころに美しい風景のビジュアルが入っている。とくにオープニングでは、清水寺や五重の塔などの京都の名所が数多く見られる。また風景だけではなく、京懐石や京菓子などの京都の伝統的な料理も、風景に合わせてオープニングで次々と登場するので、見る楽しみもある。

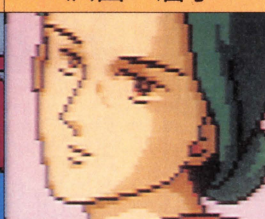
⇧美しい京の都の風景が、次から次へと見れる。うーん、何か幸せ♡

⇧けっこう値打ちがある皿を手にしている優子

⇧京都の観光をする主人公、優子

事件に関わる人達

このゲームは推理ものということで、たくさんの人が登場してくる。もちろんすべて何かの形で殺人事件に関わりのある人ばかりだ。そしてほとんどのキャラクタが料理人などで、料理の世界に関係があるという共通点を持っているのだ。

小早川　優子	沢田　眉子	沢田　晴彦	菊川　良成
グルメ雑誌の記者で、この物語の主人公である。	紅梅庵で毒殺される女性。いろいろと悪いうわさがある人	眉子の夫。京菓子の老舗「三条甘寿堂」の主人でもある	由緒ある料亭「菊斎楼」の主人で、「五条式庖丁」の家元

スクロールする画面でリアルな操作展開！

普通のアドベンチャーゲームでは、「移動」「話す」などのコマンドを選択してキャラを動かす。このゲームも、もちろん通常はコマンド選択式のアドベンチャーだが、数カ所だけ全然ちがった操作をする場所がある。そこではコマンドというものはいっさいなく、画面上に出る矢印で主人公を動かしていかなければならない。この矢印は「移動」だけでなく、「話す」から「見る」までのすべての行動が出来るようになっている。まず1つめはゲームの始めにあり、主人公の泊まっているホテルの庭で、ホテルで行われるパーティの会場まで主人公を動かしていく。

お茶

1人の女の人がお茶をたててくれる。まず一息つこう

桜

ホテルの庭園にあるみごとな桜。ここで初めて眉子に会う

パーティー会場へ

正装をしている「菊斎楼」の主人。今回のパーティの料理を用意した

コソコソと何かを話している男たち。「大原食品」の社員らしい

紅梅庵

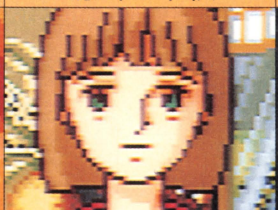
ホテル50周年のパーティ会場で、殺人事件の起こる場所

2度目にここへ来ると、1人の男性が立っている。この人が沢田晴彦

そして紅梅庵では…

ホテルの庭園にある紅梅庵では、各界のえらい方々を呼んで創立50周年記念のパーティが行われのだ。しかしこの記念パーティで、1人の女性が毒殺をされてしまうのだ。ここからがすべての幕明け。

この料理の1つに毒が入ってる

狩矢警部	杉　陽二	菊川　千秋	園村　俊二	ホテルのオーナー
今回の殺人事件の担当になった地元の警察官	優子の行き付けの店「味石」の主人で、優子を手助けする	菊川良成の娘。父親思いの優しい女の子である	「菊斎楼」の支店をあずかっている若い料理人	今回事件の起こった「古都ホテル」のオーナー

あのくにおくんが今度はサッカーで大暴れするぞ！

熱血高校ドッジボール部 CDサッカー編

この『熱血高校ドッジボール部CDサッカー編』は、一風変わったコミカルなサッカーが楽しめる。これは「くにおくん」ならではのキャラクタのアレンジが効いているためだ。今回はその魅力の全ぼうに迫る。

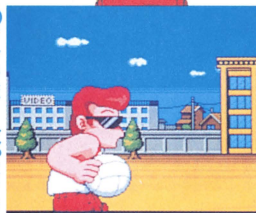
CD	スーパーCD-ROM²専用
12月20日発売予定	
7200円(税別)	
スポーツ	
コンティニュー・パスワード	
マルチタップ対応(最大4人)	
100%(11月20日現在)	

ラフプレイで激突する6人制サッカー!?

全国大会を目前に、熱血高校のサッカー部員は練習に燃えていた。しかし、強化合宿中にサッカー部全員が食中毒でダウンしてしまった。困ってしまったのが、マネージャーの「みさこ」。そこで学園のヒーロー、ドッジボール部の「くにお」に相談した。見かねた「くにお」たちドッジボール部員は、サッカー部の代わりに出場を決意した。しかし、全国大会ともなれば強豪ばかり。はたしてどうなることやら…。

主人公のくにおくん。ドッジボールに青春をかける

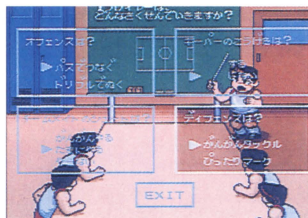
ドッジボール部はクラブ活動のまっ最中

いたいけなサッカー部のマネージャーの頼みとあってはねぇ…

えっ、俺に何か用？

わけあってサッカー部の代わりに試合に出ることになったくにおたち

これが熱血高校のサッカーだ！

このゲームのサッカーはなぜか6人制（本当のサッカーは11人）。でも、試合はかなりハード。相手からボールを取るにしても、タックルやスライディングで相手選手をぶっとばしてボールを奪うのだ。そして、必殺のシュートでゴールキーパーをも吹き飛ばしてゴールを決める。これぞ熱血？

このサッカー、反則はとらない。だから激しい

試合前は作戦のミーティング。ここでも、くにおくんはしきる！

くにおの必殺ナッツシュート！ゴールキーパーも吹き飛ばす威力だ

くにお率いるメンバー

熱血高校のメンバーは、食中毒にならなかった「たかし」以外はドッジボール部員たち。各自もちまえの必殺シュートを持っている。体力や足の速さなどが異なるので作戦の考慮にいれよう。

くにお	みつひろ	しんいち	こうじ	ひろし	たかし
必殺技はあのナッツシュートだ	ちゃらんぽらんシュートが必殺技	ガタルカナルシュートを放つ	カックンシュートが必殺技	尺取りシュートが得意な選手だ	キーパーを務める。正規の部員

勝利のカギは細かい作戦と激しい肉弾戦

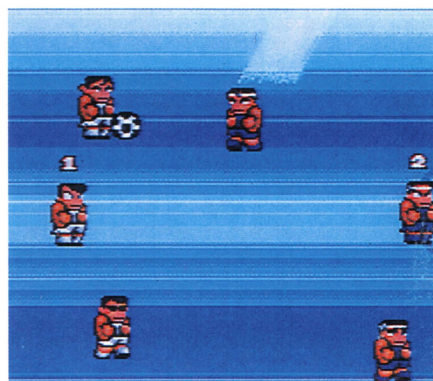
このゲームでは、操作するキャラを代えることはできない。ほかの選手へは、パスなどの指示をだして試合を進めていく。試合前にはポジションを決める。前半戦、後半戦の前には作戦会議があり、攻め方やマークのしかたなどの設定をしてやる。これで対戦相手に応じた作戦で試合展開ができる。体だけでなく、頭も使うわけだ。

↑ゲーム画面はこんな感じ。下のウィンドウにも気を配っていよう

熱血ストーリーのトーナメントモード

トーナメントモードは、本番の全国大会。くにお率いる熱血高校チームが、全国の個性豊かなチーム相手に闘う。「マタギ学園」や「恐山商業高校」などと名前からしても実にユニーク。この全国大会を制すると、今度は世界を相手に、ワールドカップが始まる。

↑第3回戦の死悪魔高校戦。メンバーは元暴走族で構成。足が速い

↑大阪代表。芸人志望の生徒が多い学校なんやて

↑マタギ学園は第4回戦で対決

↑一本釣り水産高校は、一本釣りで鍛えられた脚力を使い攻撃してくる

最大4人同時プレイのトレーニングモード

トレーニングモードでは12チームの対戦相手の中から、1チームを選び、さらに、6種類のグラウンドの中から1つを選んで試合をしていく。対戦はコンピュータのほかに、マルチタップを使用すれば、2人同時プレイから最大4人同時プレイまで可能だ。

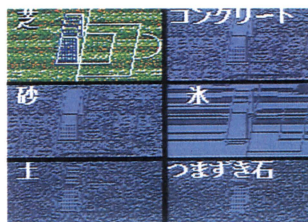
↑最大の4人プレイ。自分のキャラをを見失わないように

↓相手のチームをセレクト

フィールドは戦場だ！

フィールドとなるグラウンドの全体を見ると下図のようになっている。6人制のルールのためか、あまり広くは感じない。特に横幅が狭く感じられる。グラウンドにおける選手のポジションも必然的にフォワード2人、ミッドフィルダー1人、ディフェンス2人、ゴールキーパー1人の配置になる。この、グラウンドは6種類あり、グランドが変わると試合にも影響するのだ。

↑グラウンドを選ぶとしたら？

グランドの種類

種類	説明
芝	サッカーに最適なグラウンド。鮮やかなグリーンが目をひく
コンクリート	転んだら痛そうな固〜いグラウンド。ザラザラした感じが怖い
砂	砂場では、キャラのスピードやボールの飛距離が落ちてしまう
氷	スライディングをするとツルツルと普段の何倍も滑ってしまう
土	芝の次にプレイしやすい。いかにも学校のグランドって感じ
つまずき石	石につまずく選手が続出。これはプレイしにくい最低の場所

NECアベニュー

天帝を倒すために2人の超戦士が現れた

フォゴットンワールド

このゲームはカプコンの業務用からの移植作。スーパーCD-ROM²だからこそ、ここまで再現できると多部田氏が言うように、業務用を忠実に移植している。今回は、ゲームシステムやストーリーについて紹介しよう。

CD	スーパーCD-ROM²専用
	発売日未定
	価格未定
	シューティング
	コンティニュー
	パワースティック対応
	60%(11月18日現在)

PCエンジン版はビギナーからマニアまで楽しめる親切設計!

このゲームは、名も無き超戦士が天帝バイオスを倒すべく、全9ステージを戦っていくシューティングゲーム。自分の好きな方向に照準を合わせ、敵を倒していくのがこのゲームの魅力だ。

業務用にかなり忠実なPCエンジン版

超戦士は360度好きな方向に攻撃可能

超戦士の攻撃方法は、自分の手に持つショットと、自分の周りを衛星のように回転するサテライトの2つ。戦闘機を操るような、よくあるタイプのシューティングゲームとは異なり、自分の攻撃方向を360度変化させながら敵を倒していくのが、このゲームの特徴だ。業務用では、ローリングスイッチと呼ばれる特殊なボタンを使用していたが、PCエンジン版はパッドでの操作方法を複数用意し、その中から選べるようになる。

ビジュアルシーンは業務用を越えた?

このゲームのもう1つの魅力は、ビジュアルシーン。PCエンジン版は、業務用からのファンのために業務用のセリフと、声優が担当するセリフの2つを盛り込み、オプションモードで選択できるようになる。また、ショップで登場するシルフィーも声優が担当し、業務用よりもセリフが増えている。

業務用に比べて、喋るセリフが増えたシルフィー。たまらんねぇ♡

業務用のセリフも再現されるので、業務用からのファンも満足かな?

自分も超戦士になりきって、一緒にセリフを言わなきゃダメだよぅ!

自分の好みで設定できる操作方法

PCエンジンでは、業務用の特殊な操作を再現できない代わりに、通常パッドとアベニューパッド3用の操作方法を複数用意して、そこから自由に選べるようになる。また、ボタンの配置を自分で自由に決めて、それをバックアップに登録できるようになる予定だ。

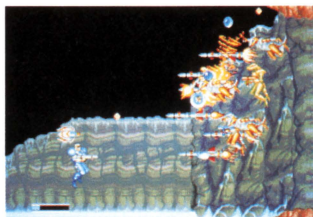
アベニューパッド3なら、メガドライブ版と同じ操作感覚になる

武器やサテライトを強化し、迫り来る強敵に立ち向かえ！

PCエンジン版は、残念ながら本体のスプライトの関係で2人同時プレイは削られてしまった。スタート時に、2人の超戦士から選択してプレイすることになる。どちらのキャラも攻撃能力に差はないが、キャラによって装備できる武器が違うので、自分に合ったほうを選んでプレイしよう。

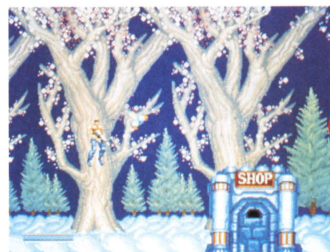
天帝の待つ最終ステージに近づくにつれて、敵の攻撃も激しくなる

敵を倒してゼニーを手に入れよう

敵の中には、ゼニーと呼ばれるお金を持っているものがいるので、敵を次々と倒しつつゼニーをどんどん集めていこう。また、敵だけではなく、地形上のある部分を撃つと突然現れる、いわゆる隠れキャラやゼニーも登場する。さらに、邪悪神（ボスキャラ）を素早く倒すとボーナスゼニーが手に入る。

敵をバリバリ倒してゼニーを集めよう。やっぱ世の中カネやー

ステージ途中にあるショップを利用しよう

ショップでは、ゼニーを使って武器やアイテムを買うことができるので、超戦士の武器やサテライトを強化していこう。ショップは、1ステージに最低1回は登場するのでうまく利用しよう。またショップで登場するシルフィーは、お金を払うと情報を教えてくれる。

ショップが地面から登場するぞ！

ステージごとにショップの形が変わる。見逃してももう一度登場するよ

ゼニーを貯めてどんどん買い物に来るから、待っててねシルフィー♡

凶悪な邪悪神に挑む2人の超戦士たち

破壊神にして魔の創造主、天帝バイオス。彼の生み出した8邪悪神は、あらゆる文明を滅ぼしていった。最後まで抵抗を試みた人族の都市も破壊されて、今はダストワールドと呼ばれる廃墟となってしまった。しかし、人々の無念のオーラは、この地に2人の超戦士を誕生させたのだ。

人々の無念のオーラが、2人の超戦士を呼び寄せた

体が透明な氷でできているため、レーザーなどの光学兵器は効かない

体の周りの8つの塊を倒してから本体を攻撃できる

ガラクタのようなものを回転させて攻撃してくる

邪悪神によって世界は廃墟と化していった…

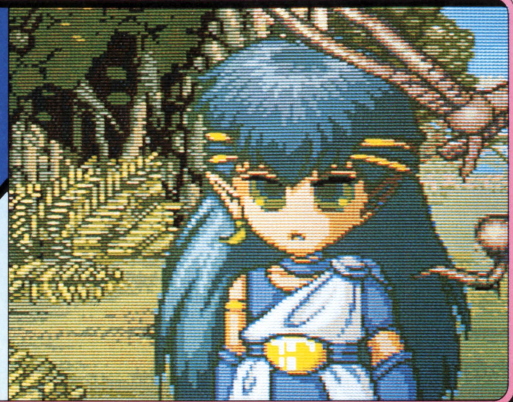
リュウ・ケンの大キックのような攻撃をしてくる

天帝がいるバベルの塔の守護神である雷神と風神

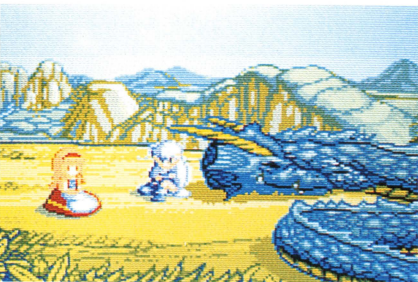
ある程度の間合いを置いて戦えば、苦労する敵ではない

九月姫オリジナルキャラが、オープニングで暴れる

モンスターメーカー

本誌でもおなじみの多部田氏が、『アフターバーナーII』以来張り切ってプロデュースしている『モンスターメーカー』! 今回はオープニングより、膨大な量のビジュアルシーンを3ページに亘って、ダーンと紹介だ。

CD-ROMの欠点、アクセスタイムを感じないロールプレイング

人気カードゲームのPCエンジン化『モンスターメーカー』。見下ろしマップ上のキャラを動かして、イベントを巡っていくタイプのロールプレイングゲームである。

この手のCD-ROMのロールプレイングは、イベントや町などに入るたびに、やたら長いアクセスが待っている。しかし、この『モンスターメーカー』は少し違う。例をあげるとすれば、プレイヤーが次のコマンドを選択中にCDのヘッドを動かしておいて、選択したらすぐにデータを読みにいけるようにしてあるのだ。と書いてしまえば簡単だが、実際、するには相当の技術が必要なのである。

⬆ビジュアルシーンの一部。背景の色の置き方は、かなりセンスがいい

⬆戦闘に入るときにアクセスするが、技術的にアクセスタイムを感じない作りになっている

オープニング大紹介

ここでは主人公のモンスターメーカーとしての力がわかる、オープニングを紹介。

森の向こうにある丘の上で友達と遊ぶ約束をしている主人公。そして、村人も近寄らない魔物や妖精が棲む森を横切って、待ち合わせ場所にいそいで行く。しかし、主人公には魔物や妖精に好かれる天性の何かを持っているので、こんな森も怖くはない。そんな主人公の後ろを、コボルトが何かに引かれるようについて行く…。

これらのビジュアルは、かなりの腕を持った職人が、九月姫のキャライメージを壊すことなく描いている。

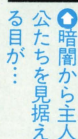
⬆森の小道を歩く主人公

トボトボ歩く…

⬆主人公に引かれるようについてくる、かわいいコボルト

⬇「ふぁ〜」っとアクビをする主人公。ハッと振り向くとコボルトがビックリ

⬆岩穴から「ガーン」と飛び出すドラゴンの勇姿

⬆暗闇から主人公たちを見据える目が…

ドラゴン参上

⬆描き替えアニメーションで、ドラゴンが迫ってくる。すごい迫力だ

九月姫のカワイイキャラがマップをトコトコ巡業

このゲームは、平面マップを九月姫さんのかわいいキャラが歩き回る。写真は、今月号ではまだ発表されていないけど、フィールドマップには四季をもたせ、季節によってグラフィックが変わるのはもちろんのこと、出現する敵や音楽にまで変化を持たせるとのこと。

余談だが、現段階ではマップ上を移動するパーティキャラは、6人までということだ。

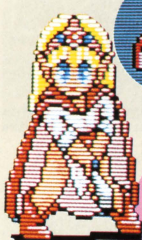
Mr.多部田の一言

フィールドマップは現在、イベントとイベントの間隔を調整している真っ最中。間もなくお見せできると思います。また、このゲームには「特定の場所を除いて、フィールド上の敵出現率が極端に低い」という特徴があります。あまりガンガン出てきても疲れるだけですからね。

ルフィーア

カードゲーム版ではNo.1の人気モノ。見た目どおり、まじめで内向的な性格の持ち主。普段の生活の中では、見事なボケをかましてくれるが、戦闘では隠された力、魔力を発揮する。ファイアーボールはMPを消費せずに使えるのだ。

ロリエーン

ここで紹介しているキャラは自分で操作できるキャラだ。その中の1人、ロリエーンは、カードゲーム版ではNo.2の人気を持っている。いたずら好きで、好奇心旺盛な彼女は何歳なのだろう。

主人公

女にも見えるが、実は女でも男でもない。かといって両性具有でもない、ワケのわからない存在。少しだけとがった耳で、人間とエルフの合いの子、ハーフエルフだと思われるのだが…。

エルサイス

一見、女にも見えるが、実は男性キャラNo.1の地位を持つ。エルフ一族の王族の血を、その体に流している。戦闘では弓や剣を使い、吟遊詩人のようにハープを使い、女をおとす美少年である。

ディアーネ

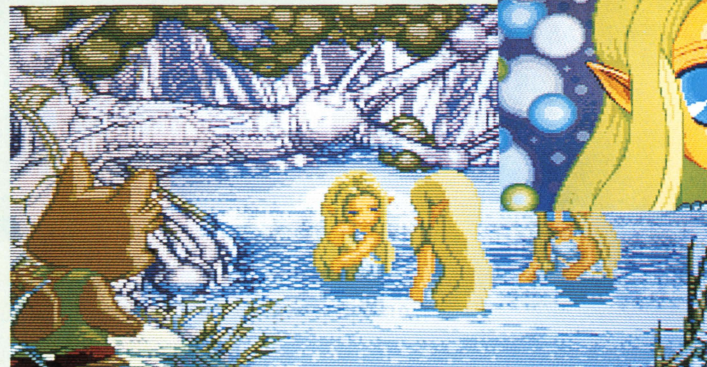
さる国のお姫様だが、ゆえあって旅の女戦士と偽っている。剣の腕はもちろん、その細い腕で、アクスまで扱えてしまうのだからたいしたものだ。人気はNo.3。PCエンジン版は人気者ばかりだね。女だからとバカにする男や、弱いものいじめが一番嫌いな性格。イキのいい江戸っ子ネーチャンみたいだね。

ドラゴンが主人公を襲う!!

ちょっと笑える、主人公とコボルトのやり取りを暗いところから見据える目があった。そして、その目は暗い洞窟を飛び出した。蛇のように長い胴体、ウロコ状の皮膚、それはまさしくドラゴンであった。ドラゴンは主人公に向かって真っしぐらに進んでくる。主人公は驚き、その場に立ちすくむ。コボルトは一目散に、そこから逃げ出した。逃げる途中で、コボルトは妖精が水浴びする泉を見つけ、その美しい妖精の姿に魅せられてしまう。

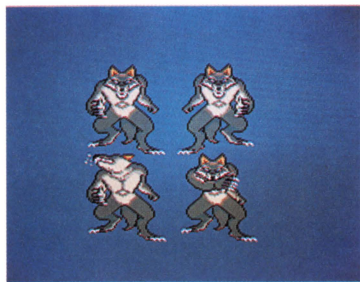
ああっ! 主人公の運命やいかに

◀コボルトにのぞかれているのに気づくが、目をパチクリするだけ

◀轟音に気づき、その方向を向く主人公。さあ、どうする! どうする!

▲目を開く妖精。動揺しないとは、のぞかれ慣れているのか? ここの瞬き も滑らかだ

▲ドラゴンから逃げた先は、妖精が水浴びをする泉だった

ボスはもちろん、ザコモンスターまでもアニメーションする

戦闘シーンの画面レイアウトは、真ん中から上に『ドラクエ』タイプ、下に『F・F』タイプと分かれている。また、上部に表示されたモンスターたちは、スライム級のザコでもアニメーションするのだ。もちろん、下部のマイキャラもアニメーションする。

敵のアニメーションパターン

Mr.多部田の一言

CD-ROM²のロールプレイングは、敵のアニメーションが省かれがちでしたが、今回は演出・技術の両面からこれに挑戦。データの読み込みを感じさせず多彩な動きをします。

本当にアニメする!

どんなザコもリアクションをアニメーションで見せてくれる。いいね!

戦闘時の背景を複数用意

戦闘シーンの背景は、殺風景で陰湿な黒ではなくて、マップ上のキャラがいる、その場所に合った背景が描かれている。森に砂漠、海にダンジョンなど、非常に良く描き込まれた美しい背景をバックに戦闘ができるなんて、見てるだけでうれしくなってしまう。しかし、背景までアニメーション処理してはいないそうだ。

森

先月号で、すでにお見せしている森での戦闘シーンだ

砂漠

砂漠での戦闘シーン。空にかかっているグラデーションは尋常でない

海

海がアニメーションしてもいいと思うよね!

ダンジョン

ダンジョンの冷たく、暗い雰囲気が、いい感じに表現されている

何と、ドラゴンはじゃれついてきた

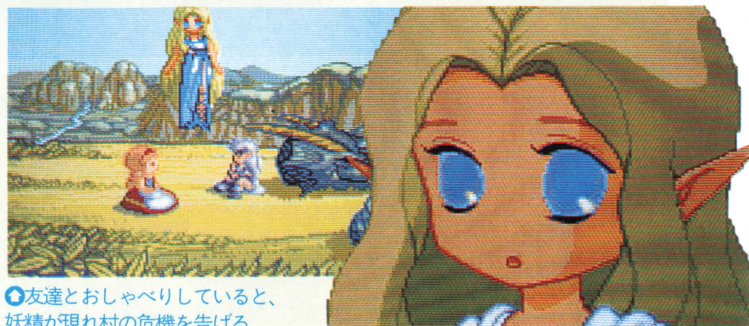
ところがどっこい、主人公はモンスターメーカー

何と、ドラゴンは襲いかかってきたのではなく、主人公に魅せられ、じゃれついてきたのだった。そして、主人公はなつかれたドラゴンにまたがり、友達の待つ丘に行くため、森の中を駆けるのであった。丘の上で待っていた友達は、ドラゴンとともに現れた主人公にビックリ! 驚く姿を見て主人公は満足顔。そして、楽しい語らいの一時を過ごす中、いきなり妖精が現れ主人公たちに告げる。村が襲われていると…。

こんなに長いオープニングはノンアクセスなのである。しかも、紙芝居のように絵が切り替わるのではなく、アニメーションで魅せてくれるのだ。

その頃、主人公はチャッカリ、ドラゴンを手なずけていた

ヌッと崖下から顔を出し、友達を驚かす主人公とドラゴン

友達に謝る主人公。横にスクロールするのだ

友達とおしゃべりしていると、妖精が現れ村の危機を告げる

ほとんどのモンスターは、魅了(チャーム)して仲間にできる

このゲームのウリの一つに、「モンスターを仲間にできる」というのがある。ではこの仲間にするというプロセスを解説しよう。戦闘中に主人公のみが使うことのできるコマンド、チャーム（魔法みたいなもの）を敵モンスターに対して使うことで、仲間にすることができるのだ。ことによっては、ボスも仲間にできるとのことだ。

オレンジで囲ったキャラは、自分では操作できない

どっこいモンスターも仲間になれば2等身

仲間に引き入れたモンスターはストックでき、2体まで戦闘に参加できる。そして、モンスターどうしを合体して、強力なモンスターを作れるのだ。

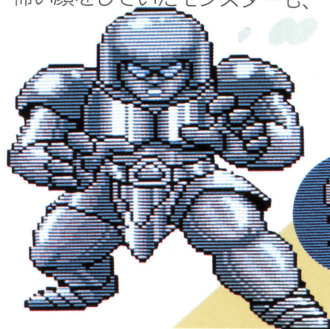
笑えるのが、画面上でダーンと怖い顔をしていたモンスターも、仲間になったあとは2等身になり、画面左下でチョコチョコと戦闘に参加してくれる。しかし、これらモンスターたちはNPC（ノンプレイヤーキャラ）とされるため、プレイヤーが操作することはできないのだ。

ドラゴンを仲間にして乗り物に！

『モンスターメーカー』のフィールドマップは、『F・FIV』の約4倍。『F・FIV』も本当に広かったが、こっちはその4倍とは…。そんなマップをトコトコ歩いていたら日が暮れてしまう。そこで登場するのが、この乗り物。どうやら『モンスターメーカー』の名前どおり、モンスターのドラゴンを乗り物にしてしまうのだ。ドラゴンのほかに登場する乗り物は、船だけになるとのこと。

Mr.多部田の一言

移動は「歩く」のが基本ですがマップが広大なため、いろいろな乗り物が登場します。帆船などの定番も出てきますが、「手持ちの乗用ドラゴンと魚類モンスターを合体させて、シードラゴンで移動」なんて事も…。

お呼びとあらばハイハイサー

アイアンゴーレム

アイアンと、名前のとおり鉄でできた体を持つモンスターである

リザードマン

こんなにおっかないトカゲやろうも仲間になれば、カワイク2等身になる

ドラゴンナイトII

CD スーパーCD-ROM²専用

発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ

20％（11月18日現在）

PCエンジン版の画面を初公開、3Dロールプレイングゲーム『ドラゴンナイトII』。前回の情報で、3Dではなくなるかもしれないとお伝えしたが、3Dのままでいくことになった。しかし、歩いたところを自動的にマッピングしてくれるオートマッピング機能をつけるなどのサポートをするそうだ。また、なんらかの形でHな要素も盛り込むそうなので、楽しみに待っていて欲しい。

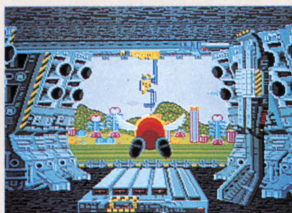
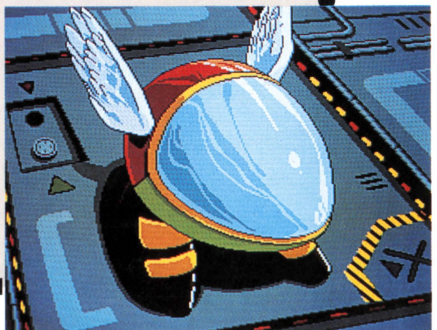
倒すべきモンスターである

敵は攻撃するたびにはだけていく。パソコン版ほど過激ではないけどね

INNER EYES

悲しい情報をお伝えしなくてはならなくなった。ポップな雰囲気が心をくすぐるシューティングゲーム『スペースファンタジーゾーン』の発売日が、未定になってしまった。しかし、ビジュアルシーンが入るとのことなので、少しくらい延びても構わないかな？　その一部をお見せするので、今しばらくのがまんを…。

話は変わるが、『ホラーストーリー』が現在60％までできているそうなので、もうそろそろ顔見せできそう。

オパオパの発進シーン。オパオパ、行きます！って感じ

ビジュアルシーンの1カットだ

ハドソン

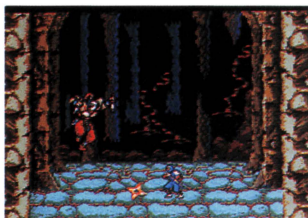
秘伝の龍剣を用い敵を斬りまくれ！

忍者龍剣伝

キャラクタのアップやカメラ移動を思わせるアングルなど、映画の手法を取り入れたビジュアルシーンが見もののアクションゲーム

Hu Huカード（4Mbit）
'92年1月24日 発売予定
6500円（税別）
アクション
コンティニュー
100%（11月18日現在）

第二章までをストーリーを追って紹介

現代アメリカを舞台に繰り広げられる、忍者のアクションゲーム。3作発売されたファミコン版の1作目からの移植で、全6章20エリア。シネマディスプレイと呼ばれるビジュアルシーンを採用し、ステージクリアごとに物語が次々と意外な方向に展開していく。秘伝の龍剣を駆使して突き進もう。

⬆ちっちゃな主人公だが、迫力のアクションとストーリーが展開する

第一章 宿命

物語はデモ時のプロローグから始まる。満月の中での決闘で、主人公の父、ジョウ・ハヤブサが敗れた。父討たれるの報を聞いて、駆けつけた主人公リュウは、置き手紙を見つける。『秘伝の龍剣を持ち、アメリカの考古学者ウォルター・スミスを訪ねよ』という父の言葉に従い、アメリカへ渡るリュウ。そこで彼を待ち受けていたのは、野望と殺りく、そして大きな謎…。ステージ1は横スクロールのみ。あちこちにある電灯を斬って、アイテムを入手しよう。ボスの動きは単調なので、楽勝だ。

⬆これが、ハヤブサ家の秘伝の剣、龍剣だ。斬って斬って斬りまくれ！

⬆頭の悪いボス、バーバリアン。攻撃パターンを見切れるので楽勝さ

電灯を斬れ！

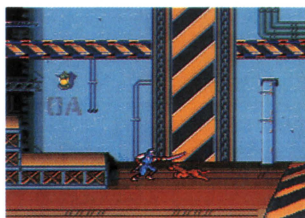
手裏剣：忍術パワーのある限り、使えるアイテムの一つ

タイムストップ：背景がモノクロになり、敵の動きが止まるのだ

第二章 脱出

第一章終了後、リュウは女に撃たれてしまう。そして、第二章へと移り、ろう屋らしき中で目覚める。実は、麻酔を撃たれたのだった。リュウを撃った女がまた登場し、謎の像を手渡される。リュウの問いには答えず、去っていく女。困惑の内に、脱出を試みるステージだ。「穴」や壁が多いので、タイミング良くジャンプすることが肝要。敵の攻撃もハードになるぞ。

⬆「殺られた！」と目を丸くするリュウ。カワイイ男

⬅バキューンと撃ってくれる。なにすんじゃ

⬆敵の前線基地から抜け出すところ。ワン公のくせに、なまいきじゃ〜

⬆鎌を投げてくるザコキャラ。アイテムがないとつらいっすよ

ボンバーヘッド

⬆やっぱり頭の悪いボス、ボンバーヘッド。タイミングを見て、ちょこちょこ斬ってやれ！

第三章 追跡

スミス氏の元へたどり着いたリュウは、謎の像について話を聞く。像の名は邪神像。1日にして大国を滅ぼすほどの邪悪な力を、「シノビ」がこの像に封じ込めたのだ。スミス氏が語っていると、突如、何者かが現れ、これを奪っていく。取り戻すべく、リュウの追跡が始まるのだった。さらに難しくなるステージ。ボスの頭が良くなっているので、クリアは簡単ではない。

⬆考古学者ウォルター・スミス君。このゲームの重要参考人だぜ

⬅これが邪神像だ。変な形だよねえ

INNER EYES

『SUPER桃太郎II』の生みの親さくまあきら氏に聞く

発売を間近に控えた超大作ボードゲーム『SUPER桃太郎電鉄II』。ハドソンとともに、その企画・制作を手がけたサマープロジェクトの代表取締役さくまあきら氏に、『桃鉄II』完成までのいきさつと、今後のソフト開発の予定などについて話を伺ってみた。B級ゲーム界の神様ともいえる同氏の興味深い発言に注目だ。

『桃鉄』はB級ゲームであって大作ではない、と言うさくまあきら氏

『桃鉄』誕生秘話

編集部　『桃鉄』はどういう発想からでき上がったのですか?

さくま　私は西武鉄道の堤義明氏のファンなのですが、彼の著書の中に、苗場のリゾート開発に関する話があるんです。その中で彼は、『苗場スキー場は最寄りの駅から遠過ぎるので、JRに頼んでスキー場に引き込み線を作ろうとした』というんです。そんな夢のような話を彼は簡単に実現できてしまうんですね。そこに驚きと憧れを持った私は、リゾート開発を題材にしたゲームを作ろうと思いました。ところが、ゲームはスムーズにでき上がったんですが、インパクトが足りない。対象年齢層も高くなってしまったんですね。そこで考えついたのが『桃太郎電鉄』というネーミングだったんです。単なる『桃太郎伝説』のゴロ合わせですが、「桃太郎」をキャラクタとすることで、対象年齢がかなり下がりました。

ボツアイデアは?

編集部　『桃鉄II』のボツアイデアなどあったら教えてください。

さくま　スタッフやユーザーからいろいろなリクエストがありました。「ゲームスタート時に誕生日を入力して、毎年誕生日の月にはいいことが起きるようにして」というアイデアが多かったのですが、生年月日などの登録に時間がかかるので、ボツになりました。また、美術品のオークションのイベントという案も、値段の吊り上げ合戦に果てしなく時間を食うのでなくなりました。スピーディな進行がこのゲームの命ですからね。また、『II』は初め、世界編にする予定だったんです。ところが、国土が広すぎるアメリカ、アジア諸国と日本の関係、そして、『桃鉄II』制作当時に勃発した湾岸戦争による国名変更の可能性などの問題を考慮して、結局アメリカの一部の島々を含むに留まりました。

編集部　こんなところにも湾岸戦争の影響が及んでいたんですね(笑)。

12月20日発売の「SUPER桃太郎電鉄II」。待ちどおしいね。

気になる『桃鉄III』

編集部　ズバリ、『桃鉄III』は出るんでしょうか?

さくま　『II』の反響を見てからですね。ユーザーの目は厳しいですから、前作以上のものを作らなくてはなりません。飽きられたら終わりですよ。『ファミスタ』のように毎年マイナーチェンジしながら続いていくかもしれませんね。

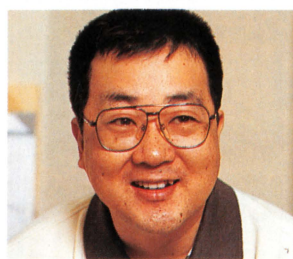
『桃太郎伝説外伝』

編集部　今後は、どのようなソフトの開発を考えていますか?

さくま　12月にゲームボーイで、短編RPG『桃太郎伝説外伝』を発売しますが、これが10作ぐらい出たら、まとめてCD-ROM²版で出したいですね。

RPGの企画は?

編集部　CD-ROM²版の大作RPGなどの企画も期待したいですね。

さくまあきらプロフィール

昭和27年(西暦1952年)7月29日生まれ。A型。東京都出身。立教大卒。大学時代よりフリーライターとして活躍する。主な作品には、『マンガ雑学ゼミナール』(群雄社)、『ジャンプ放送局』(集英社)などがある。ゲーム作品としては、1987年10月発売のファミコンソフト『桃太郎伝説』を初め、「桃太郎」シリーズ全作のプロデュースを手がけている。

ゲームボーイ版『桃太郎伝説外伝』。人気次第ではPCエンジンにも

さくま　現在企画開発中のものに、対決RPG(タイトル未定)という作品があります。私の会社には若手のゲームデザイナーがいますが、彼らを育てていく立場としても、これはいい機会だと思っています。たとえば、4MのRPGを2人のゲームデザイナーに2Mずつ作らせて、1本のソフトとして発売する。それをユーザーにどちらのゲームが良かったか評価してもらい、評価の高かったほうは続編を出していくんです。これは、いい人材を開発していく上でも、とてもいい結果を生むと期待しています。現在、2つのうちの1つはでき上がっているのですが、もう1つがいま一つなので作り直しているところです。

PCエンジンの未来

編集部　それは楽しみですね。PCエンジンの未来を占う意味でも注目したいです。では、今後のPCエンジンの発展のためには、どんなソフトの開発が重要だと思われますか?

さくま　なんといってもPCエンジンの魅力は、マルチタップを使った多人数プレイだと思います。それを生かしたソフトに、『ボンバーマン』がありますが、私は『ボンバーマン』の新作の制作を是非、手がけたいと思っています。できれば『ボンバーマン』、『桃鉄』のほかにもう1本、楽しいタイプの多人数プレイゲームが出てくれるとPCエンジンの未来は明るいと思いますね。

読者へメッセージ

編集部　ハドソンにも『ボンバーマン』の新作の企画があるようです。最後に、『桃鉄II』に期待を寄せている読者に一言、お願いします。

さくま　キングボンビーにやられると、大抵の初心者は投げ出してしまうのですが、必ず復活できるので、根気強く続けてください。また、カードイベントなどで嫌みなことばかりして、友達を無くさないようにね。

桃太郎電蓄II　古典的名鑑

ファンハウスから12月1日に発売されるCD。価格は3000円(税込)。「桃太郎」シリーズの音楽の中から、作曲者の関口和之氏がセレクションした12曲をフルオーケストラでレコーディングしたアルバムだ。発売を記念して、ファンハウスより『桃太郎電蓄II』オリジナルテレカを5名にプレゼント。応募要領はP. 51を参照。

桃のジャケットが目印だぞ!

マイクロキャビン

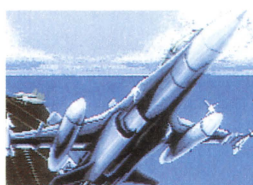
パソコン界の不朽の名作今再び

キャンペーン版大戦略II

『キャンペーン版大戦略II』、その名の通り今回は、キャンペーンモードを採用。ソロマップの量も大幅に増え、51マップを収録予定。

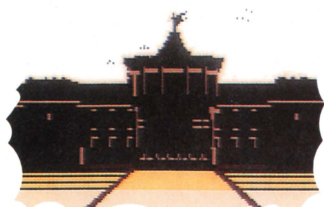
CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
シミュレーション
バックアップメモリ
60%(11月18日現在)

キャンペーンモードで蛮国を追い詰めろ

キャンペーンモードとは、8ステージに及ぶマップを次々に連続制覇していくもの。蛮国ラガール連邦を、友国のグレナディア共和国とともにじわじわと追い詰めていくことでストーリーは展開する。

空母の雄姿はこれから何度も見れるぞ

オリジナルのオープニング

今回採用されているキャンペーンモードのシナリオは、パソコンの88版とまったく同じもの。しかし、オープニングの構成はまったく違う。ストーリーに沿ったビジュアルシーンとナレーションが大きな差となっている。プレイヤーは、グレナディア共和国と反ラガール同盟を結び、自らの西方軍とグレナディアの南方軍とでラガール軍を包囲していくことになる。軍の最終目的は、ラガールの首都ストーンリバーを占領すること。

第2次世界大戦中のドイツを想起させる

ラガール連邦国からの突然の空襲
全機緊急スクランブル発令！

蛮国の首都ストーンリバーを襲え

多国間ハイテク大戦

『大戦略』の世界では、人間の肉体同士が殺りくしあう野蛮な戦闘は存在しない。世にいう「ハイテク」兵器を酷使して、戦いを展開していくことになる。ハイテク兵器といえば、今回新たに登場する空母、駆逐艦などの艦船ユニット、ホークなどの間接攻撃ユニットはその代表的な存在にあたる。ではこのへんで、実際にキャンペーンモードのステージ1を紹介しよう。このゲームは国ごとにカラーが決まっていて、下の写真ではそれにしたがって勢力分布を示してみた。プレイヤーは青い国を担当し、敵は赤の蛮国ラガールとその勢力下にある緑のセルディア国。資金とユニットは次のステージへ持ち越していけるので、ここでは早めに真下の弱国セルディアを吸収して自軍を育てていこう。

ラガール

蛮国のイメージカラーは、血の赤

セルディア

真っ先に滅びゆく運命の国。色は緑

ヘリの分際でハリアーの道を阻むとは身の程を知れ

プレイヤーの国は青。写真の右上では、ステージ1の勢力分布を示している

ソロマップはパソコン版に勝る51種類を収録

今回の『キャンペーン版大戦略II』では、パソコン版に収録されていた20本のソロマップと、別売だったマップコレクションを合わせて、51種類のソロマップを収録する予定。つい最近の湾岸戦争を脳裏にうかべながら中東マップを広げ、フセインの心を知るのもまた一興だ。見えない飛行機「ステルス」もちゃんと登場する。

陸の精鋭イラク軍を文字通り蹴散らしたのは、なんといっても米国の空軍力によるもの

新装開店‼　新コーナーもできたし、ページの雰囲気も変わりました。これからもいっそう楽しいページにしていくので、よろしくネ♡　さて、今月は1月号なのでピカピカしておめでたいでしょ？　でも、さすがにお正月には早い感じ。で、先月に引き続きクリスマス（まどかの趣味！）でお届けしま～す♡　（まどか）

評論家が大集合！ 極私的ゲーム評

天使の詩

日本テレネット　'91年10月25日発売　7400円（税別）　スーパーCD-ROM²専用

読者評価	総　合	キャラクタ	音　楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	22.925㊿51	3.910(98)	4.104㉒	3.776㊹	3.641(94)	3.791(89)	3.701(73)

※評価点の後の○カコミ数字は、全306本中の順位を示します。

雰囲気が最高

いーね、これは。雰囲気が最高だ。ちと強引なところもあるが、それはゲーム、何でもアリなのだ。キャラの小さいのが気になるのも最初だけ。実はこっちのほうがいーのだ。それに音楽。あってるよねー、雰囲気に。個人的には海の上のピアノの曲は好きだね。このゲーム、くるものがある。強いて不満を言えば、〝物〟が多すぎることかな。覚えきれないよ、こんなにあっては。それと、ビジュアルがもっとほしかった。いろんなイベントがあるんだから、もったいないよ。あと、お金を稼ぐのが最高に辛いぞ。そんなもんかな。ま、いいゲームでした。

（福岡県／宮崎征一郎クン）

このゲームの魅力は冨士宏さんのキャラクタやストーリーのほかに、BGMも見逃せないポイントだぞう。ちょっと変わったイメージの曲ではあるけれど、ゲームの雰囲気にすごくピッタリあっていてマル！なんだって。

ヤケに地味…

スーパーCD-ROM²のソフトというコトで購入したが、ビジュアルやシステムに、それらしいスゴさは感じられない。それどころか、逆に「えっ、何コレ!?」と思った。そしてタイトルの『天使の詩』や冨士宏のキャラクタまでもが地味に見えてきた。そして、実際地味だった。

とくに主人公のケアル。彼は戦士でも勇者でもないごく普通の村人。おおよそ主人公の器とは言いがたいほど平凡で地味な人物だった。このケアルが、同じ村の少女クレアと結婚するために旅に出るというの、何と安易な話だろう。でも、なぜかこのケアルの主人公らしからぬ人柄に不思議にも好感が持てた。

（千葉県／堅気クン）

普通の村人が、同じ村の少女と結婚するために旅に出て…と聞くと確かに地味な気はするね。でも奥が深くて、嚙めば嚙むほど味が出るとか…？（都こんぶのCMではありません）

ニュートピアII

ハドソン　'91年9月27日発売　7200円（税別）　Huカード

読者評価	総　合	キャラクタ	音　楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	22.240(85)	3.990(82)	3.721(68)	3.509(96)	3.826㊽	3.903(65)	3.288(197)

やけにハマるけど…

『ニュートピアII』は2日でクリアしました。感想を言いますと、①前作から本当の意味での『II』といった感じを受けました。良く言えば前作と同じく楽しいが、悪く言えば新しい発見がないということ。②いまいちストーリーが短い。「あれ、もう終わり？」といった感じ。TO　BE　CONTINUE（エンディング画面）なら『～III』もでるのでしょうか。それなら、今度はスーパーCD-ROM²か何かで、もっとやりごたえのあるゲームにしてほしい。でも、前作同様、やけにハマってしまうのは困ったものだ。『～I』から『～II』のように、同じシステムで『～III』を作ってほしい。シリーズ化すると全然別のゲームになってしまうことがあるので。

（北海道／ゲッター98クン）

あまり画面やシステム的には変化がなかったというコトは、前作がそれだけ完成されていたというコトなのかなあ？

ショックだった…

最近のRPGは経験値を稼ぐのが面倒なのが多いけど、その必要がないのがイイ。そのかわりダンジョン探しというこまめな作業が必要なんだけど、それが結構ハマる。それに前作に比べ、ななめに移動できるようになって、操作性もマル。武器や魔法もパワーアップして、使ったときのグラフィック効果もイイ。

ただ、お父さんを探すために冒険に出たのに、中盤で敵の魔力にかかったお父さんがボスキャラで登場したのはかなりショックだった。魔法を解くとか生やさしいモンじゃなく、本当に殺さなくてはならないんだもんなあ…。これはかなりエグイ。

ま、全体的にはおもしろいゲーム。買って損はないと思う。

（大阪府／ぷらんかクン）

ひえ～っ、お父さんを殺すコトになるなんて、スゴイ設定だね。それだけストーリーには意外性が含まれているというコトなんだろうか…。

ボクがよく行く中古ショップに、「稀に見るヘタクソ」と陰口をたたかれる超ゲーム下手な常連がいます。新しいゲームの場合、1面で必ず死んでいます。まあ、それはしょうがない。それはいいとしても、そいつは結構古いゲームばかりして、しかもすぐ死ぬ。いまだにファミコンの『スーパーマリオブラザーズ3』なんて骨董品をプレイしている。私はなぜかその姿を見ると、とても不快に感じます。（東京都／松村信昭クン）

聖竜伝説モンビット

ハドソン　'91年8月30日発売　6800円(税別)　CD-ROM²

読者評価	総　合	キャラクタ	音　楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	22.722㊸	4.206㊻	3.682⑯	3.658㊿	3.626	3.873	3.674

誰にもオススメ

本当にごく普通のRPGなので、誰にでもおすすめできるゲームだと思います。基本的には『ドラクエ』のシステムであり、マニュアルを読まなくてもプレイできます。また、ドラゴンを自分の好みで育てるなど、目新しい部分もありました。それにスーパーCD-ROM²ではないのに、ノーアクセスで戦いが始まるので、テンポ良く進むことができます。さすが技術のハドソンだと思いました（マップ移動中のアクセスはあるが…)。しかし不満もあります。ひとつはオープニングが長すぎることです。それに飛ばすことができないため、最初からやり直すときに大変。もうひとつは声の問題。別に井上麻美サンが悪いというのではないのですが、プロにやってもらったほうが良かったのではないかと思います（悪いと言ってるのと同じ?)。ただ、内容はそれらの不満なんて全部吹き飛ばすくらいのデキであり、イベントの連続で、グイグイとゲームの中に引き込んでいく力があります。良くできた作品だと思います。

(福島県／川崎誠一クン)

CD-ROM²はいいけれど、アクセスの数さえ少なければ…って思っていた人は多いんじゃないかな? それを考慮してくれたハドソンさんに拍手!

平和の大切さを実感

私は大のRPGファンで、1年間で5回『ドラクエIV』、夏はスーパーファミコンの『ファイナル・ファンタジーIV』やPCエンジン版『BURAI』をプレイするほど。

11月号の『コズミック・ファンタジー2』でも書いたが、この『聖竜伝説モンビット』でも新しい感動に出会えた。なんと言ってもドラゴンの成長。赤ちゃんが子供となり、そして一人前の大人になるように、ドラゴンが一歩ずつ成長していくところに感動した。あとはテーマ。このゲームのテーマは〝かけがえのない平和〟。今の時代に必要なものだ。まして今年は記憶に新しい湾岸戦争が起こり、多くの人たちが死んだ。そんな今こそ平和の大切さを人々に教える意味では最高のものだと思う。最後にハドソン・シープロジェクトのみなさん、こんな最高のソフトを世間に出したことに大変感謝。ぜひ第2弾も出してください。

(埼玉県／ピンクのちーちゃん!?クン)

おたよりを読んでいると、「ドラゴンを育てる」という部分がおもしろいと感じている人が多いみたいね。平和というテーマに感激した人も多かった。

感涙のクリア!

ついにオレはやりとげたのだ。思えば長く苦しい旅だったぜ。8月29日、オレは近くの店で1日早く手に入れた。CD-ROM²に差し込むとき、オレの手は震えて、とてつもない期待を感じとった。電源を入れる指先からオーラが発散された。うっきゃっきゃ! タイトル画面のBGMから実力を見せつけるやいなや、オープニングの激しさ! 憎いぜ!

前半は卵を早くかえしたいので、必死にやりまくっていた。ユーアランドのエローを倒して、ついにベビードラゴンになるときは、本当にうれしかったぜ。カリアランドの攻略は時間がかかるが、チャイルドドラゴンからは戦闘にも参加できるので、死ぬ気でふんばった。シーアランドでは王女マーブルを加えての3人パーティと海を渡れるようになり、うれしさ100倍! 海の中の島にある小大陸のドーラの実はいろいろと探しまくったぜ。着々とドラゴンを成長させる楽しみ! く〜、イカすぜ! なんと言っても、アメリランドのアイスボンバを見つけるには3日くらいかかったぜ。ムラサキ真珠はそれ以上に見つけにくかった。そしてスカイドラゴンから最終形態への進化。あれは実にナイス! そして最後のエンディング。長く、苦しい旅を乗り越えてきたかいあったというもの。しかも、途中のエンディングーマ、井上麻美ちゃんの「青春はちっぽな僕たち」が見事にマッチしていた!! そのためオレは涙せずにはいられなかったのだ。とにかく一見の価値あり! 『桃太郎伝説II』よりおもしろく、超感動だ!

(京都府／新美貴志クン)

ドラゴンを育てるという楽しみが、このゲームの独特のおもしろさなんだって。まるでドラゴンの親にでもなったような気分を味わったコトでしょう。

今月のゲーム評テーマ編

ワールドジョッキー

ナムコ　'91年9月20日発売　5800円(税別)　Huカード

読者評価	総　合	キャラクタ	音　楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	22.985㊽	4.035㊹	3.556(112)	3.964⑬	3.866㊲	3.978㊺	3.584(100)

◎京都府／ヒッピィクン

◎千葉県／FIGHTERクン

女のコらしい可愛いイラストだね。とくに、ちょっと恥じらっているよーな、お馬サンの表情がイイね♡

天皇賞をプレイするには、15戦中11勝以上しなくちゃダメなんだって。こりゃあ大変だね。ガンバッてね〜

すっごく後悔

この『ワールドジョッキー』を買う前はすごく楽しみで、『ファミリジョッキー』で修行を積んでいたのに…。いざ部活まで休んで買いに行ったのを今、すっごく悔やんでいる。『ワールドジョッキー』はファミコン版のシステムとちょっと違うところがあるからだ。

特にファミコン版はほかの馬にぶつかると弾き飛ばされたり後ろに押されたりするし、それが結構、勝負の駆け引きだった。それなのにPCエンジン版はたった2、3ミリ動くだけと、お粗末でした。結局はPCエンジン版よりファミコン版のほうが遊びやすかったと思う。

(新潟県／釜々権田朗丸クン)

PCエンジン版はマイナスアイテムを間違えて取ってしまい、一発逆転があって楽しい、と某編集部員は語るが…。

彼女と一緒に♡

最近のゲームはとかくテクニックが必要だったり、マニア方向に走りがちだと思う。でもこのゲームは上手い人は自分で馬を操作して友人と競えばいいし、下手な人は馬券を買って遊べばいい。まさに誰にでも楽しめるゲームだと思う。それに4人まで同時に遊べるから、PCエンジンならではの多人数プレイはおもしろさ倍増だと思う。競馬はJRAのCM(柳場俊郎と賀来千賀子)の影響で若い女のコとかも競馬場へ足を運ぶようになって、オシャレ感覚にイメチェンしつつある。これなら彼女を誘って一緒にゲームを楽しめそう。

(広島県／彼女イナイ暦?年クン)

オグリキャップ人気はスゴかったよね。あと、武豊も。まどかが絶対に行ってみたいのはトウインクル・レース。ネオンがすごくきれいなんだって。

クソゲー墓場

「クソゲー墓場」とはいい題ですね。私なんか運が悪いもんだから、2カ月に1度はクソゲーさんに遭遇する。そんな私が今回ご紹介するのが『都市転送計画エターナルシティ』。このゲームをやった人にしかわからない超クダラナさ。4面以降も存在するのでしょうか。私は2回挑戦して、いずれも3面で飽きてしまいました。なぜこんなゲームを作ったのか、メーカーさんに聞きたいくらいです。(新潟県／桜井謙太クン)

ファイヤープロレスリング 2nd BOUT

ヒューマン '91年8月30日発売 6900円(税別) Huカード

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	22.276(82)	3.647(154)	3.257(206)	3.779(41)	3.691(78)	4.264(12)	3.635(87)

リアル感が足りない

前作と比べてみて、まずレスラーの顔が超ゴツイ。トミーなんかちょっとあぶない目つきだ。タッグマッチは誰とでも組めるようになったので、前作より面白味があると思った。でも、自分としてはすごくもの足りない気がした。

まず、レスラーが雑だ、貧弱だ／そして技が少ない／　バックドロップなんて十字キー2つも使っていて技の数が減るようになっている。もっと工夫して技を種類を増やしてほしい。また、自分としては力丸が前回と同じ技だなんてひどいっ／　なんか製作者が手を抜いているみたいで、とっても腹立つっ／

ほかには、バックをとったときの技（スリーパーとかこぶらツイストとか）が単調すぎる。レスラーが16人もいるんだから、それぞれに合った技を決めてほしかった。それに、場外へのダイブは普通、立っている選手に向かってアタックするのに、ブッ倒れている奴にするなんて、何か変。特にトペ・コン・ヒーロ／　もっと実物化してもらいたい／

それになんだなんだ、あのダメージ表は／　何のために体のサイズまで決めているんだ。デカイ奴の放つドロップキックと小さい奴のドロップキックと、どう考えたってダメージが同じなわけないじゃないか／　それに体力が落ちてもダメージは同じだなんて、ふざけている。

とまあ、こんなに文句があるならゲームするな／と思う読者もいるでしょうが、それだけは勘弁してくだせー。次はより「本物」に近い、より「リアル」なプロレスゲームを期待しています。

（高知県／西高のプロレスバカクン）

前作よりもレスラーのグラフィックがリアル(怖く!?)なり、システム的にも前作に比べて自由度が高くなっている。でも相変わらずゲーム中の選手のグラフィックは…。以上、プロレスファンの某編集部員の発言でした。

ゲーム性は完璧

僕がこのゲームと最初に出会ったのは1作目。そんときはえろう感動しました。それまでのプロレスもんとは一線を画していて、「こらええわ」と何度も画面に向かって言うたもんです。だから、2作目もゲーム性に関しては文句なし。とやかくは言いません。いや、言えまへん。

せやけど、ゲーム性は完璧やからって、不満がないわけやあらへん。第1に、あの「ミスターK」の存在。なんでこんな奴がおるねん／　ほかにもっとええのおるやないか〃　これじゃブロディが浮かばれへんわ(悲しいなあ…)。せめて藤波ぐらい…三沢も…キム・ドクも（誰や、それ)。

次にトーナメント。COMの試合がうざったい。「もうやめてや、頼む」と言っても効果なし。よくなったのは音源の使いかた。あの「ジンジン」（こんなんやろ?）ってのがなくなった（でもタイトルの曲が『スーパースターソルジャー』に似てる)。

まあ、スーパーファミコン版と比べるとやっぱり見劣りするけど、PCエンジン版の功績は素晴らしい(まるで中嶋のようだ)。PCエンジンが他機種に誇れるゲームのひとつやと思うで。（兵庫県／ザ・グレートムタのまゆ毛ぼ〜んクン）

PCエンジンのゲーム史上に残る名作。うまくなればなるほど強くなるというのは、練習しがいがあるというもの。

まだまだ甘いぜ!

このゲームはハマった、ハマった。ボタン連打がなく、長時間プレイしていても疲れないのは前作と同じだ。多人数プレイも盛り上がって、非常に楽しい。技も多数あって、家庭用のプロレスゲームの中では最高のデキだと思う。

がしかし、このゲームは2つの点でまだまだ甘い／　ひとつは技。スター・バイソンの必殺技の名前はラリアートではない。ラリアットである。そして、カイザーの必殺技トペ・コン・ヒーロ。あの技は正式名称をプランチャ・コン・ヒーロというのだ。それでもあの技は全国的にトペ・コン・ヒーロと呼ばれている。でも、それは俗説にすぎないのだ。それを信じきったヒューマンさんは甘い。やっぱり、「プロレスゲーム」というからには、正式名称でいかなくちゃ。

そしてもうひとつ。今度はゲームの内容について。なんと、このゲームのレスラーたちは、場外でもおかまいなしに関節技を使いまくる／　信じられん。未だかつて、場外で関節技をかけるような、とんでもないレスラーがいただろうか!?　まったく甘すぎる。これくらいのことは、作る段階で気づいてほしかった。

これからもプロレスゲームを作っていただけるならば、もっと気合を入れて最高に燃えながら作っていただきたい。（福岡県／三苫健一クン）

ボタン連打はないけど、方向キーをグルグル回したおかげで、パッドが壊れる、壊れる／　編集部のパッドを守るため、「禁止令」が出たのでした…。

パワーゲイト

パック・イン・ビデオ '91年8月30日発売 6200円(税別) Huカード

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	15.725(305)	2.475(298)	2.700(301)	2.800(278)	2.750(304)	2.575(305)	2.425(304)

この不愉快さは…

私はマモー昇進システムに魅力を感じ、『パワーゲイト』を買った。パッケージの絵は『アフターバーナー』を思わせる。もしかしたら『アフターバーナー』と間違って買っていくのを狙っているのか?　少々、子供騙しっぽい絵でもある。6200円で2M、これもまた少々高い気がした。個人的に値段は1メガ4500円、2メガ5500円〜5800円、3メガ6200円〜6400円、4メガ6800円であってほしいと思っている。値段だけはメガドライブのソフトを見習ってほしいものである。まあ、10万円でも100万円でも、面白ければよいのだ。(実際は買えんだろうが)。

さて、プレイした。なんだ、なんだ、なんなんだ、このゲームは。この不愉快さは過去の記憶が…。その昔、私は金がないため『ファイナルラップツイン』を売り飛ばし、レースゲームしたさに『F-1パイロット』というのを買った(安かった)。さらに『源平討魔伝』を買って金がないとき、『スーパーダライアス』の代わりに買った『ディープブルー』を思い出した。悲しいぞ。よーく考えりゃ、すべてパック・イン・ビデオじゃないか／　金返せ、マモー。

（長崎県／マモークン）

ゲームというのはプレイしてみないと判断できないし、その判断も人それぞれ。だから自分の好みかどうか、ということになる。なかなか難しいね。

敵もヤル気なし…

ス、スゴすぎる／と思った。思わずにはいられなかった。この『パワーゲート』は…。

まず、目を見張るファミコン並のグラフィック。このグラフィックがすべてを語った。最低の自機。スピードは遅いし、連射もきかない（最高3発くらい)。これはツライ／と思った。でも、敵キャラもヤル気がないので、バランスは良かった…。

キャラクタは現用兵器らしいが、リアルさも説得力もない。でも、グリコのオマケのような親しみが感じられた…。あとBGM。なぜかまったく記憶にないのだが、自機の弾を撃つときの「ポポポッ」という音は耳に残っている。ゲームは淡泊だったが、バックストーリーは壮大だった。

（千葉県／LOOKクン）

まどかはシューティングが好きなのでチェックしてたんだけど…。そーだったのか。でもそれなりに味があるかも…?

私の口癖は、シュティングゲームをやっていて、突然敵が大量の弾をはいてきたときに思わず発してしまう「あんさん、ムチャするわあぁ…」です。でも、とある私の友人は同じような状況に出くわすと「うわ〜、ごめんなさ〜い／」と、なぜか謝ります。彼はとってもボケた人だと私は思います。（大阪府／内司嘉隆クン）

おたよりナンでもうえるかむ♡

PC(ぴい しい)文化屋雑貨店

FREE FREE FREE FREE FREE FREE FREE FREE

これからのRPG

1年程前、某誌でハドソンの人が「CD-ROM²の可能性を追求したい」とか言ってる記事を見た記憶があります。その「可能性」っていうのが今出ているデジタルコミックやビジュアルシーンと呼ばれるアニメのデキ損ないのようなモノのことだとしたら、11月号のハード評にセシル・ファーレンス氏が書かれているのように、CD-ROM²の未来は暗いと思います。

一応、ここではRPGに限って言わせてもらいますが、RPGってのはもともとテーブルトーク版があって、それを何とかコンピュータで再現してみたのが『ウィザードリィ』であり、『ウルティマ』であったわけですよね？ でも、そのコンピュータRPGはテーブルトークRPGに対して決定的に劣っている点があるんですよね。さんざん言われていることなんですが「自由度」です。

言ってしまえばコンピュータRPGは、与えられたシナリオにそって進んでいくだけのゲームで、RPGではありません。もちろん、コンピュータRPGはつまらないとか、テーブルトークはおもしろいとか、そんなことを言っているのではありません。テーブルトークRPGは1人ではできないし、面倒な要素がたくさんあります。全体的に見ればコンピュータRPGのほうが優れているでしょう。

でも、劣っている点は改善されるべきです。コンピュータゲームの特性のひとつであるインタラクティブ性をもっと追求してほしいんです。プレイヤーの行動によって、結果が変わらなければウソです。誰がやっても同じでは、ほかのメディアと変わりません。CD-ROMの大容量であるという特性に対して、そういう方向でのアプローチがあって当然だと思うのですが…。

別にビジュアルシーンがいけないわけではないんです。カワイイ女のコが出なければ売れないというのなら、入れてもいいでしょう。でも、それがゲームのテンポを悪くする程度のものであれば、入れないほうがいいですよ。

というワケで、CPUが8ビットであることや、RAM容量の問題もあるんでしょうけど、RAMの容量も4倍になったことですし、どうでしょう？ ハドソンさん。

（愛知県／ごめんなさい／クン）

確かに無意味にビジュアルを入れる、または安易にそれに頼るのはどうかと思う。ほかにもっとできるコトがあるのならそうしてほしいしね。テーブルトークとコンピュータ両方のいい点を取り入れて、それぞれのいい点をもっと伸ばしていけばいいと思うな。

今度はBランクを!

『ギャラクシアン3』、さっそくやってきました。花博に出ていたものが大阪のゲーセンに登場。京都に住んでいながら花博に行っていない私は、このとき初めてやりました。話によると、花博のときのものより、映像がグレードアップしているとか。

で、実際にやった感想ですが、結構良かったと思います。実際に動いているように感じられるし、360度マルチスクリーンなので、雰囲気もなかなか良く、ゲーム中つい夢中になってしまいました。でも、ミッションクリアは簡単にできるのだが、高ランクは出しにくい。私は2回ともCだった。見た限りでは、CやDばかりで、Bなんてひとりしかいませんでした。聞いた話では、16人でやっている限り、Aなんて滅多に出せるものではないらしい。よし、今度はBランクを出してやる～!!

（京都府／げーむますたークン）

いろいろお騒がせ続きの花博、まどかもとうとう行けないまま終わっちゃった。ところで「ギャラクシアン」はまどかもゲーセンでやった記憶があります(古いヤツだけど)。大画面でやる迫力はスゴイでしょうね。そこでしか今プレイできないんでしょ？ 貴重な体験をしたね。今度はぜひBランクを目指してガンバッて!!

クソゲー墓場

クソゲー。この言葉は『コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン』にこそふさわしい。説明書に長々と書いてある魔法なんて、自分にしか使えないのに、ムダな魔法防御アイテムがあったり、セリフの部分を除くとCD音声のBGMもオープニング、エンディング、マップ、戦闘にしかない。さらに瞬間移動アイテムがない（実にかったるい）というバカさかげん。これはゲームの名を借りたビジュアル特集ソフトである。（大阪府／アホの横田クン）

頭がハルマゲドン

10月号を見ると、なんと私の仲間がいたのです。PCエンジンシャトルを買ったという人がいたではありませんか！　バックアップがないなど、よいほうです。私はもっとひどい体験をしました。

当時、私はPCエンジンのことなどまったく知らず、ただ欲しい一心で買いにいくと、レジのお姉さんがシャトルを持ってきて、「これですね？」と言うので、多分それだろうな〜と思って、うなずいてしまったのです。そのときから悲劇が始まりました。

そのうち、バックアップがないと困るな〜と思うようになったので、中古屋へ行って『スプラッターハウス』と『天の声バンク』を取り替えてもらおうとしたところ、さんざん足元を見られて、やっと手に入れたのに…。家に帰ってつけてみると、なにかスカスカするので30分ほどガチャガチャしていました。「天の声バンク」が使えないなんて全然知らなかった…。そして、知らずに買ってしまった自分を半日と3時間恨みました。その日は頭がハルマゲドンを起こしました。

後日、必死の思いでCD-ROM²（普通の）を買いました。

（兵庫県／PC犯人クン）

シャトルは本当に拡張性がないという苦情が絶えないみたい。普通のPCエンジンより安いけど、いろんなコトをしたいのならシャトルを選ばないほうがいいね。でも、店の人が持ってきたのがシャトルだったというのは不幸だったね…かわいそうに…。

全部消えた…

まどかさん、読者のみなさん、オレがやった不幸話を聞いてくれ!!　CD-ROM²ソフトはインターフェイスにバックアップすると、一定の使用量を使う（例：『イースIII』68ポイント）。インターフェイスは最大2000ポイント（だったと思う）まで使用できるけど、その2000ポイントをオーバーすると、どうなるか知っていますか？　なんと、今までバックアップしたやつが全部消えちゃうんですよ!!

普通、これを防ぐために大抵のソフトはゲームを始めるとすぐ、バックアップがいっぱいだと教えてくれるハズです。ところが『コズミック・ファンタジー2』は教えてくれなかった…。そして、知らずにセーブしたら…。アリャ、ゲームが止まった!?　しゃーない、リセット…アリャ、できない!?　おかしいなあ〜。…そして、一度電源をOFFにしてすぐONにし、インターフェイスの中身を調べると…。ゲーッ、今までのデータがぁ〜!!　オレの努力の証がぁ〜（涙）。でも、今は「天の声バンク」があるから、もうこんなコトにはならんゾ！　みんな、こんなミスをしないようにね。

（岐阜県／TC-4576・ラジカルクン）

バックアップが消えてしまうと、ホント放心状態になってしまうよね。時間をかけたゲームだと、とくに。ちょっと違うけど、まどかはこの原稿をワープロで書いています。セーブするのを忘れて、ほかの文書をロードし、1日かかっての仕事が一瞬のうちに消えてしまったコトがありました。

気をつけてね♡

ひえ〜ん！　事故っちゃったよう。これで「3回目」。しかも9月30日にです。それにしても最近、本一冊買うのも命がけだなぁ。

ま、4トントラックに追突された「1回目」よりはましだけどね。助手席側のドアをペシャンコにされただけで済みましたが、外車（中古だけど）なだけにクヤしかったです。

話は変わりますが、まどかさんも免許を取ったら事故などなさらずに、安全運転でがんばってくださいね。P．S．SANTANAは図体が大きすぎるよぉ〜っ。

（三重県／JOE・COOLクン）

ヤダなあ、脅かさないでよォ。車の教習所に通い始めたと10月号で言ったまどかですが、今まだ4段階（もうすぐ期限の6カ月が経ってしまう）。でも、この号が出るころにはきっと免許証が手元にあるコトでしょう(!?)。お互いに安全運転しましょうね♡

群馬県／小室絵梨胡サン

大阪府／くみこサン

まどかは『ドラゴンスピリット』が大好きなので、ぜひやってみたいと思ってます。登場する女のコも魅力的。ちなみにまどかはアーリアが好き♡

福岡県／高嶺たかクン

プレゼント当選おめでとう。それにしてもドラゴンの入った卵でボカスカ敵をたたくとは、妙なゲームだなぁ（笑）

『天外魔境II卍MARU』の絹チャン。発売が延びに延びて来年になってしまったけど、許しちゃう。デキは期待に応えてくれると思うから

石川県／まんサン

これはまどかが大好きなゲームでねぇ…。X68K版でやったんだけど、1年間かかってやっとクリアしたの。超感動しました

三重県／成家班クン

かわいい王子様だね♡このゲームのキャラのオーバーアクションは、見てるだけで楽しいよね。妙にリアルでさ。編集部でもマネするのが流行っているんだよね

愛知県／たくとクン

このゲームは男のコより女のコに支持されているような気がする。まどかも「買わんといかん」というフレーズが気に入ってしまった

静岡県／やぶのあわずサン

そのとおりね。ゲームは総合芸術だとまどかは思うので、人それぞれの評価があってあたりまえだと思う。でも妥協せず、常に前向きでいたいね

ちょっと古いが、映画の「トップガン」を観た友人Kはトム・クルーズに超ハマり、それ以来トム・クルーズを意識しているのか、なんか様子が変だ。ある日その彼が、学校に異様なヘア・スタイルをして現れた。床屋に行って、「トム・クルーズ・カットにしてください」と言って寝てしまったらしい。後でわかったコトだが、「トム・クルーズ」を「トム・ソーヤ」と勘違いした床屋のおっさんを、ボクは尊敬してしまう。（群馬県／とむそーやクン）

読者陪審員が誌上バトル

Reader's Court 法廷倶楽部

こんにちは。法廷書記のまどかです♡　イキナリですが、討論会を裁判形式でスタートします。では陪審員の意見を聞いてみましょ♡

今月の被告人　11月号 セシル・ファーレンスクン

PCエンジンの未来は暗い!

メガドライブでCD-ROMが出る。その性能は高速読み込みで…（中略）。とても勝てない（中略）。PCエンジンのCD-ROMはおもしろいゲームがまったくない。『イース』は良かったがオリジナルではない。性能が悪ければゲームの質で補わなければならないのに…。PCエンジンのCD-ROMは終わっている!

陪審員 1
大分県／富山憂恭クン

MEGA-CDの性能が上なのは、CD-ROM²より優れたCD-ROMの開発を目的としてきたから当然の結果。でもゲームは質だ。プログラマーの腕とゲームに対する思い入れで、いいゲームはどんどんできる。PCエンジンは今までの蓄積と経験に加え、2Mにパワーアップするから面白くなる。それにメガドライブは色数同時表示が最大64色でPCエンジンは512色、グラフィックの差は歴然。新しいハードの出現はCD-ROM²などにイイ刺激になり、他機種同士の競争でゲームの質が上がれば、おもしれーじゃん。

陪審員 2
岩手県／ウルGクン

確かにMEGA-CDの高性能さには目を見張る。でも、バッファRAM 6Mビットを、PCエンジンにおける6Mビットとの違いをふまえたうえで考えてる？　メガドライブのCPUはPCエンジンのCPUと比べて倍近くメモリを食う。さらに回転拡縮の計算が加われば、実質2.5メガがいいところ。メガドライブのCPUはヤッカイだ。次に回転拡縮。これはスーパーファミコンとは少し違い、悪く言えば取って付けたようなモノ。アーケード並のモノは、少々無理では？　が、ソフトのプログラム次第でどうにでもなり、同じことがPCエンジンにも言えるので、要はプログラム技術だ。次にビット数。ゲームの面白さとは直接関係ないと言われているのに、まだそんなことを言ってるの？　それは差別する口実。メガドライブの『ヴァーミリオン』とファミコンの『ファイナル・ファンタジーIII』のどちらが良い評価を得ているかご存じでしょ？　次にソフト。移植とはいえ、ただの移植ではない『イースI・II』は努力の産物。個人的には『ダウンロードII』もビジュアルやスクロール、アルゴリズムなど「PCエンジンでもここまでやれる」と証明した。「まったくない」なんて、なぜ言い切れる？　最後に拡張性はPCエンジンが一番!　バッファRAMの増強も容易にでき、システムカードに音源も乗せられる。年内には化け物ソフト『天外魔境II卍MARU』も出るし（※注①）、PCエンジンの未来は明るい!

陪審員 3
大阪府／ヘッドオンIIクン

確かにMEGA-CDは大いなる可能性があるが、それだけで判断してはダメだ。性能を生かすも殺すもソフト次第で、良いソフトを出すには十分な下地が必要だ。10月号でファミコンのデキが良いという人がいたが、8年も下地があるから当然。MEGA-CDは'91年12月からスタート。でもPCエンジンは3年もの下地があり、スーパーCD-ROM²のほうが有利。MEGA-CDがライバルになるのは数年先だろう。

陪審員 4
愛媛県／いみてえた流麗クン

僕も最初はあなたと同じ意見だった。が、様々な情報を読むにつれスーパーCD-ROM²のほうがずっと面白そうだと思うようになった。PCエンジンとメガドライブではゲームの方向性が全然違うからだ。メガドライブのソフトはマニアックなものが多く、ユーザーもそれを望んでいる。MEGA-CDのソフトラインナップにそれが現れている。メガドライブはユーザーを選ぶハードだ。僕もメガドライブは持っているが、あまり好きなゲームはない。逆にセシル氏はメガドライブのほうが好みにあうのだろう。ハードの性能だけで判断するのはどうかと思う。

陪審員 5
神奈川県／みのむしサン

PCエンジンの未来は暗いというのは間違いだ。PCエンジンとメガドライブを比べれば、PCエンジンファンのほうが多い（※注②）。メガドライブはPCエンジンやファミコンと比べ、もともとグラフィック機能が高いのにこの結果。果たしてメガドライブを持たない者がMEGA-CDを買う？　メガドライブとMEG

11月号読者アンケート当選者発表（敬称略）

①雷電

北海道／石川　直樹・13歳
青　森／藤田　朋子・12歳
福　島／菅波　謙司・16歳
千　葉／篠田　功一・17歳
　　　／野原　真治・14歳
東　京／本間　薫　・16歳
　　　／宝栄　晃　・14歳
　　　／藤岡　教広・19歳
　　　／宍戸　信作・27歳
神奈川／西園　厚久・17歳
長　野／渋谷　宏光・15歳
岐　阜／棚橋　計介・24歳
三　重／三村　俊輔・7歳
　　　／浜本　高志・20歳
大　阪／北野　孝政・14歳
　　　／内司　嘉隆・20歳
兵　庫／肥塚　健　・18歳
福　岡／出利葉和行・16歳
長　崎／松添　龍宣・15歳
宮　崎／正木　浩二・17歳

②ワールドサーキット

北海道／笹山　照芳・15歳
茨　城／広瀬　光昭・11歳
千　葉／豊福　哲司・22歳
東　京／三代沢浩志・13歳
　　　／川崎　大治・12歳
　　　／津口　俊樹・26歳
新　潟／長嶋　大輔・15歳
静　岡／本間　雅美・28歳
愛　知／古川　大輔・16歳
　　　／牧田　友和・15歳
三　重／山原　博人・?歳
大　阪／羽山　生　・19歳
　　　／橋倉　昌克・24歳
奈　良／和田　茂　・23歳
　　　／澤井　陽　・28歳
和歌山／金原　氷五・23歳
　　　／成木　栄治・18歳
山　口／平中　和之・16歳
福　岡／山下　守　・17歳
佐　賀／江口　照善・14歳

③スーパーシュヴァルツシルト

北海道／飯塚　学　・19歳
　　　／中沢　肇子・27歳
埼　玉／臼井　和弘・20歳
千　葉／桜井　陵　・16歳
　　　／保泉　忠　・16歳
　　　／根田　智己・19歳
東　京／渡部　義和・16歳
福　井／谷口　洋一・22歳
岐　阜／小坂　真一・16歳
愛　知／滝本　元　・18歳
三　重／稲吉　真　・15歳
大　阪／中河　信吾・14歳
　　　／西崎　太陽・16歳
兵　庫／石谷　正憲・19歳
和歌山／寺島　保行・14歳
鳥　取／針田　秀樹・20歳
広　島／横井　英時・16歳
　　　／小野総一郎・14歳
　　　／広本　宜法・15歳
福　岡／桑原　伸也・15歳

④バブルガムクラッシュ

北海道／福田　雅之・14歳
秋　田／川崎　俊成・17歳
千　葉／深瀬　剛　・14歳
東　京／石井　和也・13歳
　　　／本橋　秀一・14歳
　　　／阿部　俊夫・20歳
　　　／小田切貴秀・20歳
神奈川／遠藤　保　・14歳
　　　／渡部　浩司・18歳
長　野／小池　国夫・14歳
新　潟／若穂　囲晃・15歳
福　井／浜詰　健一・16歳
静　岡／市川　道広・?歳
大　阪／樋口　新吾・13歳
和歌山／大畑　義幸・15歳
鳥　取／前田　守邦・16歳
岡　山／山川　哲史・13歳
山　口／乾浩　司　・19歳
香　川／松本　真吾・?歳
高　知／小松　大樹・19歳

⑤ロード・オブ・ウォーズ

茨　城／国田　岳之・19歳
栃　木／岡成　明　・16歳
千　葉／佐藤　一仁・26歳
　　　／鎌田　卓也・16歳
東　京／田村　紀彦・17歳
神奈川／神尾　宏明・15歳
　　　／角津　正則・18歳
　　　／中戸　厚視・15歳
愛　知／今枝　洋一・17歳
　　　／正村　典彦・14歳
三　重／牧戸　秀明・20歳
滋　賀／岩下　朗人・18歳
　　　／中島　克巳・14歳
大　阪／小林　幸夫・15歳
兵　庫／土井　徹　・12歳
　　　／小杉　健児・18歳
広　島／尾野　博一・23歳
愛　媛／白石　光明・21歳
福　岡／金丸富士男・31歳
　　　／波多江洋輔・16歳

⑥ドラゴンスレイヤー英雄伝説

北海道／丹野　裕一・17歳
山　形／石澤　敏博・19歳
茨　城／鳥羽　利行・18歳
群　馬／高橋　和男・20歳
千　葉／山根　了　・14歳
東　京／荒井　邦明・17歳
　　　／河野　隆之・22歳
　　　／国井　一馬・13歳
神奈川／佐藤　康夫・18歳
新　潟／山花　伸幸・14歳
愛　知／佐藤　誠　・20歳
　　　／玉田　靖雅・15歳
京　都／上厚　夏樹・20歳
大　阪／樹山　茂雄・16歳
　　　／大下　幸治・17歳
　　　／船本　純一・14歳
　　　／上井　康市・15歳
鳥　取／河上　保　・18歳
山　口／河村　幸明・17歳
熊　本／北岡　英伸・15歳

修学旅行で泊まった旅館の風呂で、男湯と女湯を分ける薄い板のようなものに小さな穴が!　しかし穴の位置はお湯に深くつからなければ（顔がつかるほど）のぞけなかった。「もうあきらめろよ」と言われながら、最後まで顔を真っ赤にしてノゾいていたYは、ついに鼻血を出して倒れた（結局、湯気で全然見えなかったらしい）。その後Yは「女湯をノゾいただけで鼻血を出したヤツ」と笑い者になった。マヌケな奴だ。（長野県／あぶらクン）

A-CDを両方…。スーパーファミコンで『ファイナル・ファンタジーIV』が出ても、ファミコンユーザーすべてがスーパーファミコンに移ったわけではないし。すでにファミコンの時代は終わっていると思うが、多くの人は未だファミコンを見捨てない。MEGA-CDも、PCエンジンやファミコン並にソフトが出て、その多くが名作として残るようになればPCエンジンの明日は危い。だがメガドライブの未来は未知数。パソコンならFM-TOWNSだろう。ソフトは〝数〟であり〝参入社数〟であり、〝ユーザー数〟である。ここ数年は心配無用だと私は思う。

乱入 被告人の主張

まどかさん、「色数やグラフィクは負けてない」だ!? ふざけるな!! 『ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグ』や『ファンタシー・スターII』を見て言っているか!? 『ファンタシー・スターII』はザコキャラまでフル・アニメーション、中ボスは全身からオーラを出し、大ボスは全身が虹のように変化し、とても４年前のものとは思えん。ＰＣエンジンでこれほどのものがあるか!? 色数も上手に使わなければ意味なし!!

（愛知県／セシル・ファーレンスクン）

陪審員６
大阪府／司隆クン

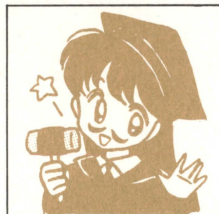
まどかさんが「PCエンジンの色数やグラフィックはメガドライブに負けてない」と言いましたが、PCエンジンの色の多さには大きな穴があります。PCエンジンの色数は512色、メガドライブの64色に比べると確かにきれいなグラフィックが可能です。が、色数が多いということは、その分グラフィックに使われるデータ量も多く、ビジュアルシーンやアニメーションなどグラフィックを多用するソフトは、メガドライブに比べて膨大なデータ量が必要。ソフトの容量も必然的に増えます。「CD-ROM²を使えば関係ない」と言うかもしれないが、CD-ROM²はデータの読み込みに多くの時間を食います。しかも、そいつを一度に記憶できる量がメガドライブより少なく、圧倒的に不利です。でも最終的にはソフトメーカーの力量にかかっています。ハードの性能だけですべてを決めることはできません。

陪審員７
静岡県／I-JJBクン

確かにMEGA-CDには拡大縮小やPC音源8音などあるが、それはPCエンジンでもなんとかなる。音楽はCDで流せばいいし、拡大縮小は、例えば『アフターバーナーII』はプログラムで実行してる。またメガドライブはバッファRAMがPCエンジンの3倍というが、メガドライブがPCエンジンと同じ命令をさせるには、PCエンジンの2倍のメモリを使う。だから、この6Mという数はさほど気にしなくてもいいと思う。あとPCエンジンは8ビット機だからダメだと言ったが、CPUだけを使った処理では16ビットのCPUを使ってデータ処理するよりも8ビットのCPUを使って高速に処理したほうが効率がいい。それにグラフィックの処理をしているＬＳＩは16ビットのもので、なんと同時発色数はメガドライブの8倍の512色もある。それに、やっぱり最後はソフトの質だと思う。これからはPCエンジンとMEGA-CDが対抗しあって、もっとおもしろいゲームが出てくると思う。PCエンジンの未来は暗いのではなく、むしろ明るいのではないかと私は思う。

（注１）『天外魔境II卍ＭＡＲＵ』は発売予定が来年に延期されました。

（注２）〝多い〟の根拠が、総出荷台数にあるのか実稼働数にあるのかはわかりませんが、少なくとも出荷台数＝ユーザー数ではないという現状から、ユーザー数を正確に把握するのは困難と思われます。

評決

え〜、静粛に。判事のまどかIIデス♡ 今回は「討論会やりたい」症候群に圧倒され、また被告人のおたよりに対する反論がとても多く、イキナリ裁判となりました。陪審員の意見の総合すると、ＭＥＧＡ-ＣＤの性能を認めながらも、「問題はソフト。ハードの性能だけで判断するのはマチガイ」という意見が圧倒的でした（ほか同意見未掲載11通）。よって今回の陪審員審理の評決は満場一致で…

わがまま陪審員大募集!

「陪審制度」は裁判に一般市民の良識や判断を反映するために英米で実施されています。映画をよく観る人は知っているかな？（最近ではハリソン・フォードの「推定無罪」なんてのがあったネ）。本来、陪審員には裁判における事実関係の争点について、先入観や偏見を捨て、公平に審理し判断できる人が選ばれます。でも、これは「討論会やりたい!」という多くの声から始まったもの。独断と偏見の言い放題で討論するコトが目的の裁判なのです。あえて「わがまま」とつけたのも、そういう意味からなんですネ。

そんなワケで２月号、３月号のテーマは右のとおり。１人でも多くの意見を載せたいので簡潔に（400文字以内）書いてくれるとうれしいな。では、我こそは!という人、どしどし応募をお願いネ♡

２月号
『BURAI』は絵本ソフトだ

被告人はＥ-ＰＲＩクン。『ＢＵＲＡＩ』に対し９月号、11月号で「お先見え見え絵本ソフト」との意見に、11月号でおせっかい怪人クンが「容量不足で泣いた飯島氏の立場を考えるべき」と反論。波紋が広がっています。

３月号
美少女ソフト完全移植は好ましくない

被告人はNECホームエレクトロニクス。11月号で東西南北白発中クンが「美少女ソフトはなぜ完全移植できないのか」の質問に対しての回答に、賛成、反対意見が殺到しています。

リニューアルしたリーダーズランド、いかがでしたか？ 前から意見が多かった討論会もついにスタート（法廷モノ映画が大好きなまどかの趣味）。で、これは独断と偏見の誌上バトルだから、起訴された人は深刻にならないでネ（そんな人はいない？）。あと、中傷などに走らずルールを守ろうネ（余談：「十二人の怒れる男」は、徹底的に議論しても感情的な対立でなく、後は握手をして笑えるよーな、いい意味で民主主義を感じさせる映画です）。

さて、極私的ゲーム評のテーマは下のとおり。なるべく意見は簡潔に。もちろんイラストでもOKだよ（ゲーム評を入れてネ）。よろしくネ♡（まどか）

2月号のテーマ ドラゴンスレイヤー英雄伝説（12月9日必着）

3月号のテーマ コリューン（12月30日必着）

あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFAN編集部 リーダーズランド係

友達の佐藤真樹夫は車の教習所に通っている。ある日、教習所内の十字路で停止したとき、大きなクシャミをしてしまい、タンとツバ（汚い!）がフロントガラス一面に飛んでしまったそうだ。焦った彼は、罵声を浴びせる教官の横で、何を血迷ったのか必死でワイパーのスイッチを探し、それをＯＮした。その後５分間、車の中はワイパーの単調な音だけが響いていたそうだ。（栃木県／吉田Ｃ作クン）

銀河連邦の平和を守るコズミック・ハンターたちの大冒険譚
COSMIC FANTASY SAGA

●コミックを読む前に、『コズミック・ファンタジー』シリーズ前2作のストーリーをおさらい!!

妖姫モルガンの手から惑星ノーグを救え、ユウ!

河系の惑星が統一されてから1世紀。科学技術の進歩は、人々の生活をさらに快適なものにしていた。しかし一方で、それを悪用した犯罪も急増していたのである……。

「コズミック・セキュリティ・カンパニー（CSC）」は、そのような事態に対処する目的で生まれた民間の宇宙警備保安会社だ。CSCの精鋭スタッフはコズミック・ハンターと呼ばれ、銀河系随一の勇敢なる戦士として活躍をしていた。

そのなかの1人がこの壮大な物語の主人公、ユウである。7歳のときにシャトルの事故で両親を失ってからは、愛機アルジャーノン号と、バイクロボのもんもが家族代わりだ。アルジャーノン号のメインコンピュータは、長年ユウの父と行動をともにしてきたこともあり、ユウには母親的な特別の感情を抱いている。彼もまた、彼女を親しみを込めて「マザー」と呼んでいた。

そんなある日、宇宙をパトロール中の彼のもとに、救援信号が入ってくる。ユウはさっそく現場に急行するが、そこにはあるはずのない小惑星帯があるだけ。ユウたち一行が不審に思い始めたちょうどそのとき、突然小惑星の1つがアルジャーノンに近づき爆発する。あたり一面に浮遊する小惑星は、何者かが仕掛けた宇宙機雷だったのだ。ユウたちは、まんまとワナにはめられたのである。

出力の低下したアルジャーノン号は、グングンと近くの惑星の引力に引き寄せられていく。ユウはすべてのエネルギーをシールドに回して回避しようと試みたが、それよりも引かれる力のほうが上回っていた。

アルジャーノン号は、引き寄せられるまま惑星に不時着した。

ノーグ……それがこの惑星の名だった。しかし、緑豊かな美しいこの星には、いままさに暗黒の時代が訪れようとしていたのである。かつてノーグの支配を試みて、英雄ティタニスの手で封じ込まれたはずの妖姫モルガンが、数百年の時を経て復活したのだった。

怒りに震える妖姫は、さらに強い妖術を身につけて、ノーグを支配せんと悪の刃を磨いていたのである。

一方、見知らぬ土地で途方に暮れるユウたち一行は、アルジャーノンが自動修復機能でメンテナンスをしている間、惑星の探査に出ることにした。そして、まずバネの村に棲む魔獣コボルトを倒した後、ペネトの村に足先を向けるのである。

ネトの村では、近くの洞窟に棲む怪物ログダールが村人を苦しめていた。事情を知ったユウは、怪物退治のために洞窟の暗闇の中を1人突き進んでいった。しばらく行くと、ログダールによって殺された村人の死体の山に遭遇する。

「な、なんてひどいことを……許せない!」

陰惨な光景を目にしたユウの体の中で、怒りの塊が爆発する。すると、自分でも信じられないような強烈なサイキック・パワーが体中から吹き出し、巨大な放射を描いた。

その後、猫の姿形をした星間商人ニャンの助けを得てログダールを倒した彼は、オルメカ国王の密使、ルイードの導きでオルメカ城へと辿り着く。そこで彼は、オルメカ国王から妖姫モルガンの存在を聞き、退治を頼まれるのだった。

サヤとの運命的な出会いは、これがきっかけだった。サヤは勇者ティタニスの末裔で、不思議な超能力をもつ16歳の美しい少女である。しかし、彼女の奏でるオカリナの音はあまりにも寂しすぎた。モルガンの復活は、サヤの心を冷たく閉ざしてしまったのである。彼女が時々見せる悲しい表情は、ユウの胸をいたく苦しめた。

「サヤ、僕が君を守る!」

サヤに笑顔を取り戻させるためにも、憎きモルガンを倒すことを強く決意するユウだった。

少女を仲間に加えた一行は、国境の砦、炎の城、火山の洞窟と数々の難所を乗り越え、いよいよモルガンの足元へと近づいていく。

やがて、ルクセイユの街に到着したユウたちは、水の塔の最上階にいるモルガンの分身ニーナも倒し、意気盛んに冒険の旅を続けていった。

「もし、モルガンを倒したら、2人でこの星に……」

サヤの口からこぼれた言葉に、ユウが静かにうなずく。一夜の静寂が少年と少女を包み込み、一筋の流れ星が2人の誓いの証人となった。

ところが、ユウたちが凍った大地にそびえ立つ神殿にまで辿り着いたそのとき、神殿の中の氷柱から死んだはずのニーナが姿を現したのである。モルガンの魔力によって、氷のニーナとして蘇生したのだ。蘇ったニーナは、以前よりもさらに強力な力を蓄えていた。そして壮絶な闘い。ユウはついに力尽き、もんもは動作不能に陥る。愛しのサヤは、ユウの目前で連れ去られてしまうのだった。

「フッフッフッ、ユウよ、サヤを魔物の餌食にしてくれるわ」

酷寒の闇からニーナの冷たい声がユウの耳元にとどく。

「サ、サヤ…」

しかしユウの体には、もう立ち上がる気力さえも残っていなかった。

ばらくして、なんとか体を回復したユウは、再びニーナの棲む氷の塔を目指し、突き進んでいった。

「サヤ、無事でいてくれ……」

傷ついた体よりも、サヤをかばう思いのほうがはるかに辛くこたえた。

氷の塔に着いたユウ。しかし、そこで目にしたのは氷柱に閉じ込められたサヤの姿だった。ユウの体の中に、怒りのエネルギーが充満する。それが一気に爆発すると、ニーナは、もはや敵ではなかった。

無事サヤの救出に成功したユウは、次に目指す最終地、頑強なシールドに守られた妖姫モルガンの根城を目指して歩を進めた。

モルガンとの闘いは、まさに大死闘だった。だが、仲間たちの助けを借りて、ついにモルガンの最期を見とどけるのである。

これでノーグに再び平和が……。

「ハッハッハッ、ひさしぶりだな、コズミック・ハンター」

終幕はまだ引かれていなかった。じつは妖姫モルガンも、この陰の男に操られていたのである。彼こそが真の最後の敵、宇宙海賊バッカスだ。しかし、ユウの正義の理力は、バッカスをも打ち砕くのである。

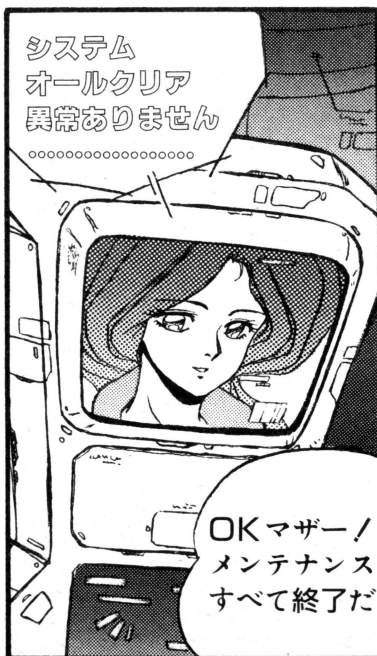
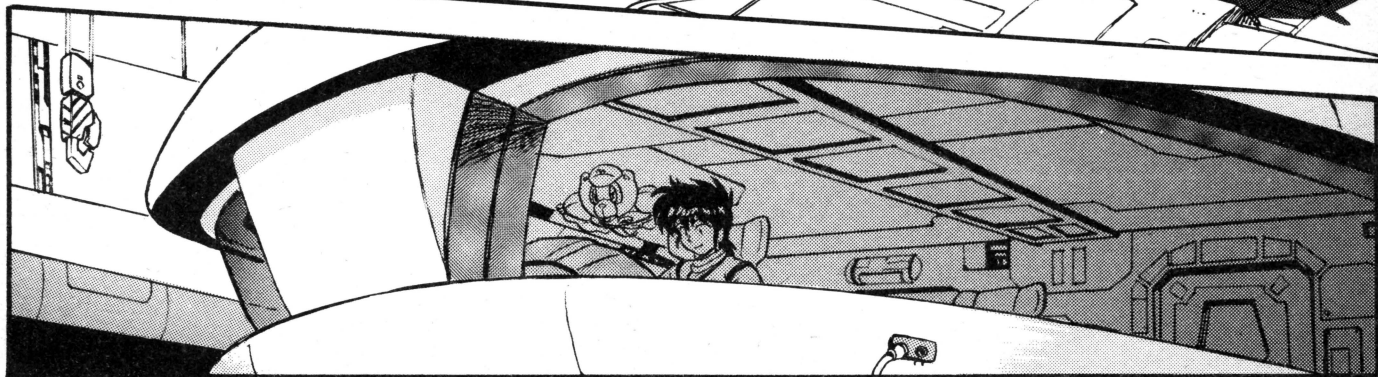
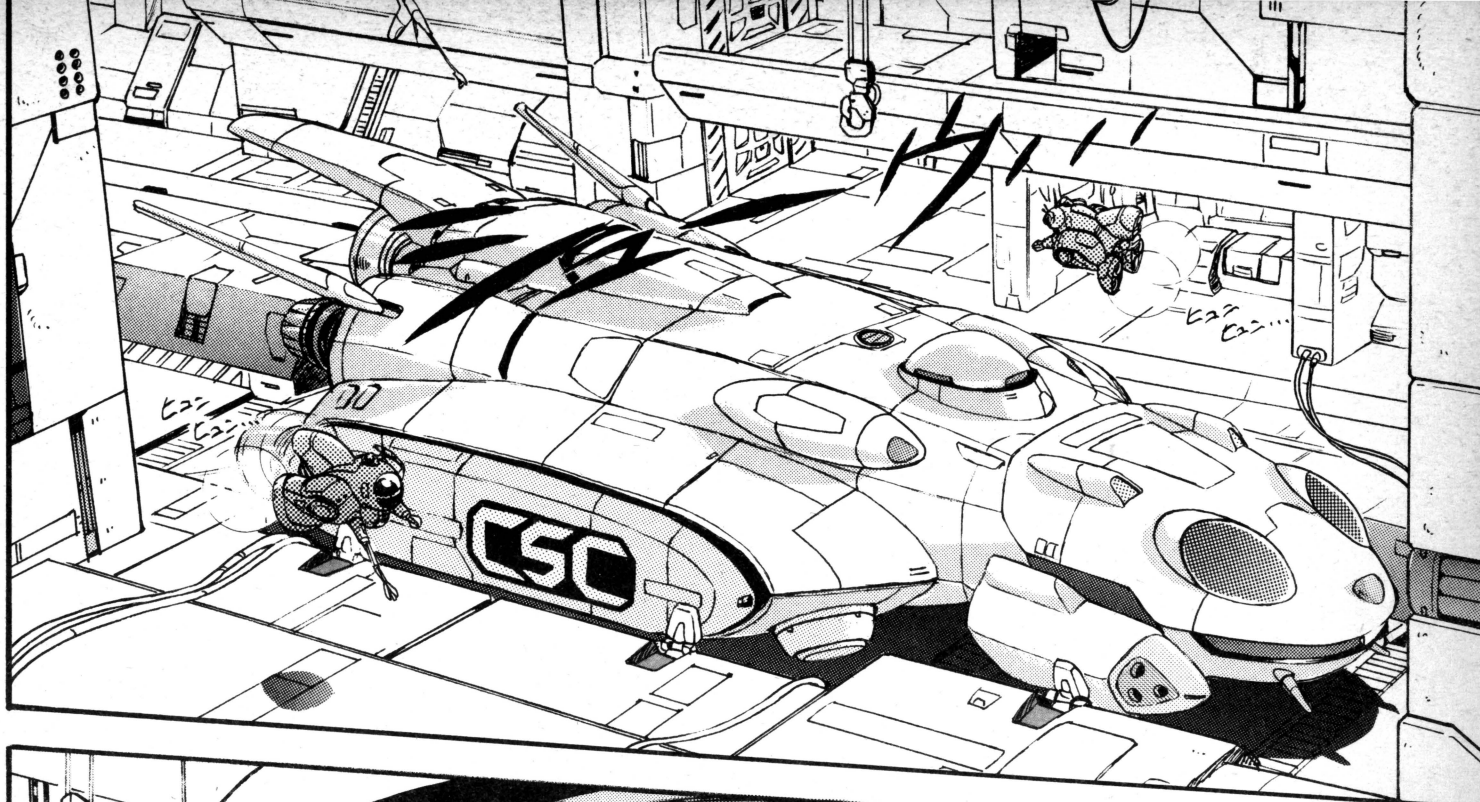
惑星ノーグは闇から解放された。そして再び平和を享受するのである。だが、銀河連邦の平和を守るユウの任務は、まだ終わったわけではなかった……。（『コズミック・ファンタジー　冒険少年ユウ』より）

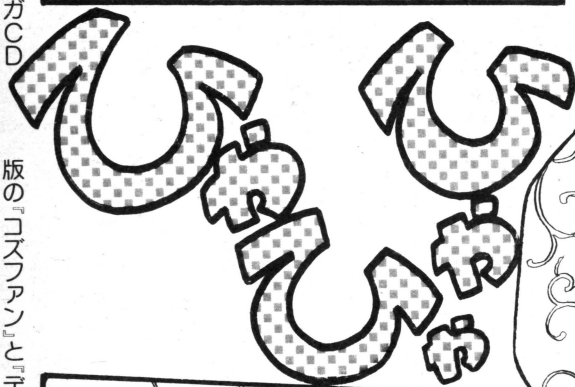
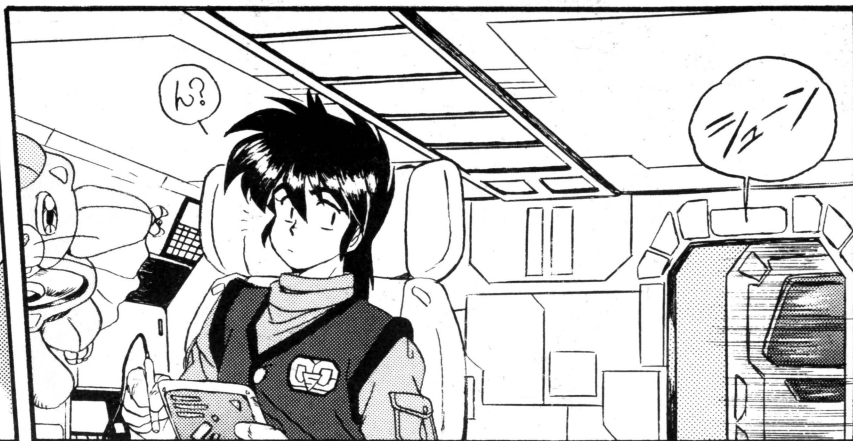
コズミック・ファンタジー
ユウが、サヤが、そしてバンが、コミックになって帰ってきたぞ！
宇宙の平和はオレたちが守る!!
祝
新連載
PC Engine FAN
ORIGINAL EXTRA EDITION
PRESENTED by
越智一裕
act.1 ニャンの贈り物
メカデザイン協力：小原渉平

CSC本部に帰還したユウたちは、宇宙船ドック内に停泊させたアルジャーノン号にメンテナンスを施していた。闘いの旅の緊張から一時解放された一行。しかし、新たな敵の牙はすぐそこまで迫っていた。

ユウ　今回の
アルジャーノンの
メンテナンスには
ずいぶんと時間を
かけたんだっちね
フゥ

システム
オールクリア
異常ありません
OKマザー！
メンテナンス
すべて終了だ

次元ドライブ
システム…OK！
重力バランサー
…………OK！

メガCD版の『コズファン』と『デス・ブリンガー』の仕事が重なって、もう死にそう。でも、『コズファン3』は前作までの欠点を克服して、最高に楽しいゲームにするから、みんなも応援してくれ!! 今回は童話的な世界の中での冒険物語になりそうだ。

シューン
ん?
ああ こないだの 惑星シードでは ずいぶんと ムチャを しちゃったからね
ニュッ!!
ひゃひゃひゃひゃ
ブーーン
どうせまた ろくでもない物を 売りつけにきたに 決まってるっち!
あれ? ニャンじゃないか どうしたんだい?

サヤ
ちょうどいい！
この2人を
止めてくれ〜〜!!
わーっ
ボクまで
まきこむなーっ!!

ずいぶん
騒がしい
みたいだけど
どうしたの？

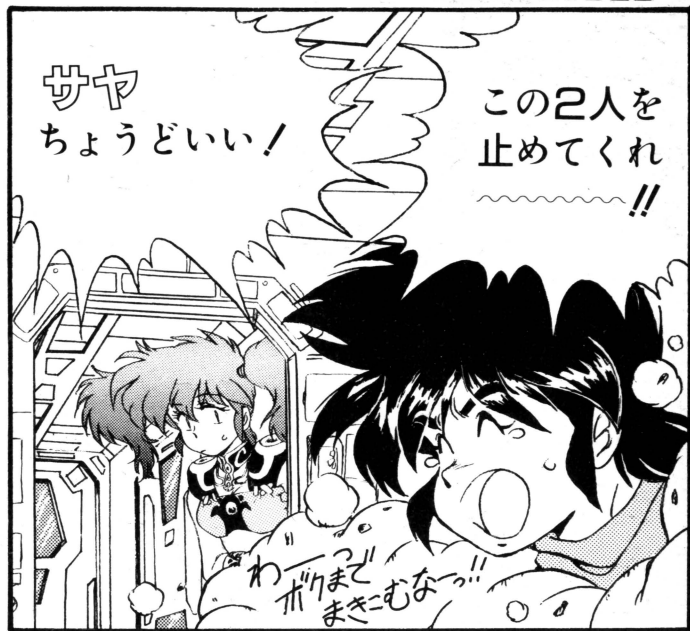
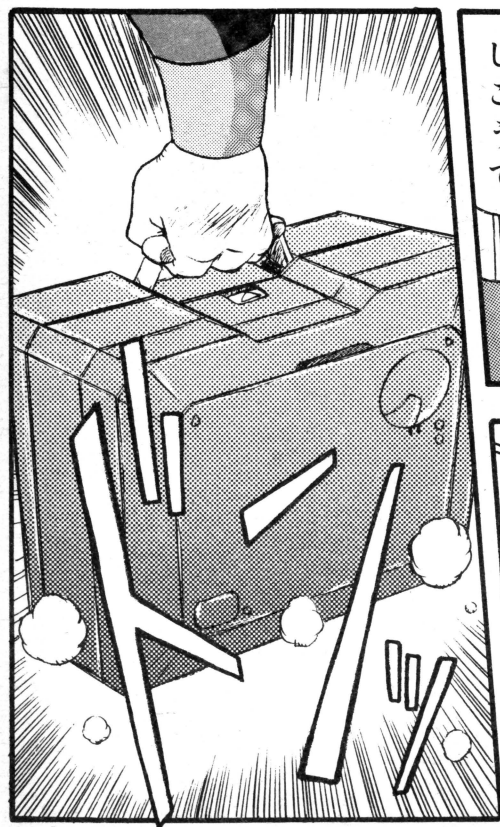
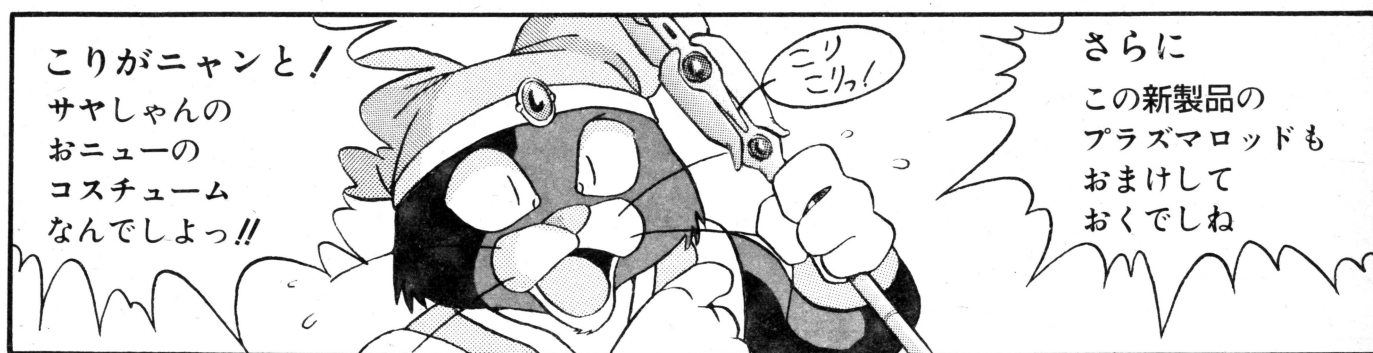
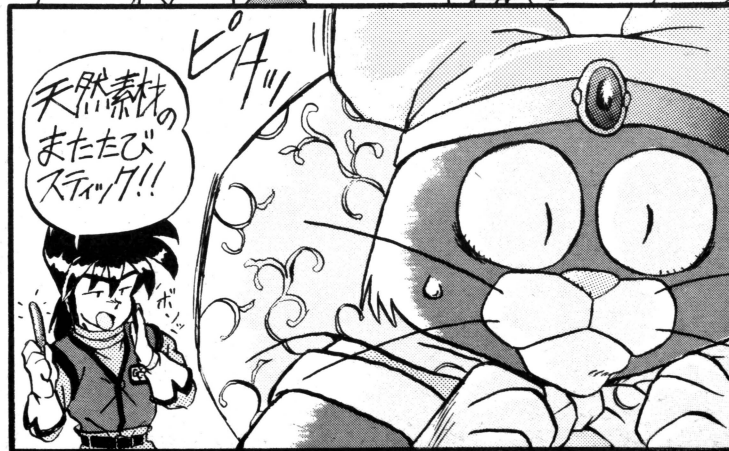
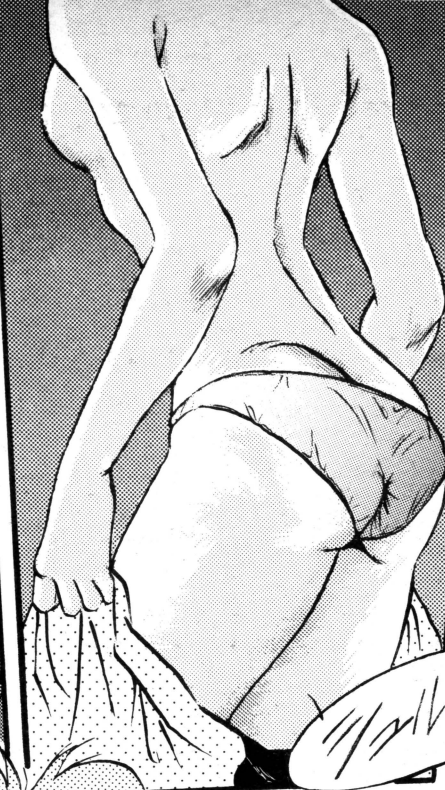
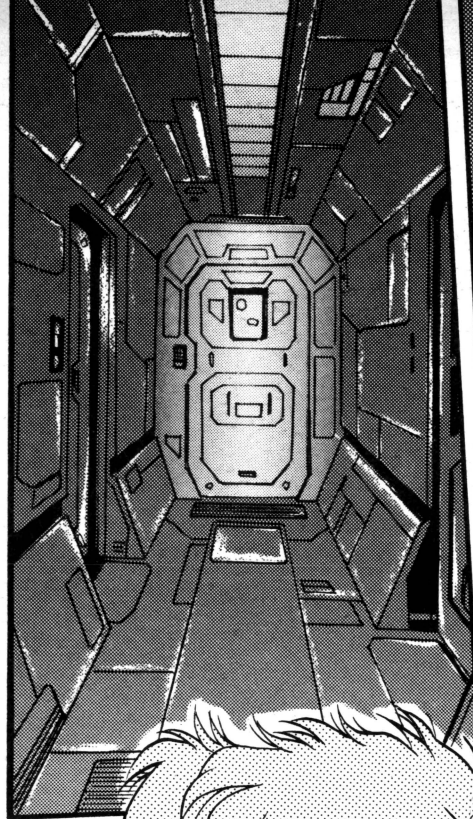
どーん!!
バドムッ!!
わーっ!!

ぶす
ぶす
……。
ぶす
ぶす
?
プシュウウ……
ぜひー
いつも
お世話になってる
サヤしゃんへの
プレゼントでしっ
じつは　今日は
こりをお届けに
うかがったん
でしよ
?
エ…!
わ　わたしに
……………?
どきっ
うーむ
……
ドーン

カチン！
じゃーん！

こりがニャンと！
サヤしゃんの
おニューの
コスチューム
なんでしよっ!!
こりこりっ！
さらに
この新製品の
プラズマロッドも
おまけして
おくでしね

エ…？
で　でも　わたし
このコスチューム
気に入ってるし
……………
たじっ
まあまあ
そう言わずに…
試着だけでも
してみて
おくれでし！
ちょちょっと…
くいっ

ニャン………
いったい何を
たくらんでるんだ
………………？
じとーっ
およっ？
あ　あっしは
別に
にゃにも……
うそだっち！
ドケチのニャンが
何でもないのに
プレゼント
なんて
変だっち！
ビッ
きっと何か
裏があるに
ちがい
ないっち!!
にゃ…
にゃんの事だか
あっしには
さっぱりでし…
うんうん
正直に
白状するっち！
よっこら
しょっと！
いゃいゃいゃ……
そりでは
あっしは
このへんで………
そそくさ
ゴソゴソ
ピタッ
天然素材の
またたび
スティック!!

バサッ
シュルル
なんだ…
それに　これって
今までのデザインと
あんまし
変わらないじゃないの
んも―――…
ニャンったら
強引なんだから
…………
おやくそく！
でもまあ
おニューは
おニュー
なんだし…
カチン！
ピシッ
悪くは
ないかもネ
……！

原作者にたのまれたぁ!?
いったい
どういう事だっち？
ガリッ
どうもこうも
ないでしょ！
ガリッ

にゃんでも
今までのサヤしゃんの
コスチュームは
描くのが大変だっていうんで
ゲームのスタッフが
パニックにおちいった
らしいんでしよ！
パレット
チェンジ
がーっ!!
わーっ
色数が
足ないぞーっ！
イチャナーが
線ひろわねーぞー!!
まに
あわねーっ！
バカ
ヤロー!!

でしから
このあっしが
新しいコスチュームを
届ける使命を
引き受けたって
わけでし
コズミック3への
出演の内定も
とりつけた
でししねっ！
ペロペロ

いいのか…？
第1回目から
こんな楽屋オチを
使っても
ゲームを知らない
読者は
ついてこれないぞっ!!
きっと
ほかに何も
思いつかなかったん
だっちょ！
なめてるんじゃ
ないっちか!?
ううっし
ゴメンよう…
ひゃーっ！
天然ものは
キクでしねー!!

似あう
かしら…？

へぇ…

ちがうっち！
モデルが
いいから
だっちょ!!

さすが　あっしが
見立てただけの事
あるでしねっ!!

いゃ〜〜っ!!
素敵でしょ
サヤしゃん!!

おかしいでしねー？
たしかにサヤしゃんの
データ通りに
発注したんでしが…

わかったでし！
きっとサヤしゃんが太ったんでしょ！
ポン

なんですってェッ!!
あ…うそでし…

ちょっと失礼するでしょ…

あれェ？変でしねェ
よっ！
アン！
やだ！くすぐったいじゃない!!
なにか計画的なものを感じるっぢ
いいな…

もう少しでしっ！
ぐいぐいっ
ブチーッ!!

コズFAN通信

このコーナーは、『コズミック・ファンタジー』シリーズのファンのための意見交換の場です。お便りのあて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 T-M PCエンジンFAN「コズFAN通信係」まで!

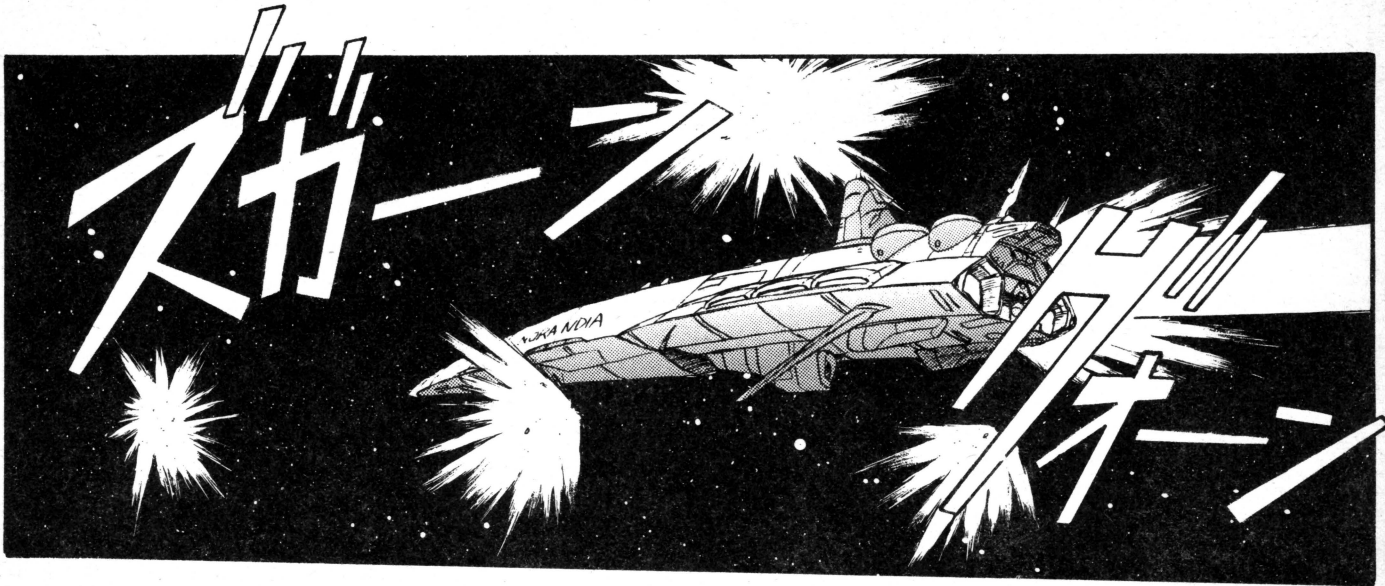
ニャン!
なんて事を
するっちーっ!!

わざとじゃ
ないでしょーっ!!

わーーっ!
見るんじゃ
なーーいっ!!

キャアアアアッ!!

ばっ

【サヤの超能力が爆裂する本誌2月号は、12月26日発売!!】

はっ!

ボルダイーン!!

ドババババ

あんぎゃあああ!

ブシューーー

くすん…
せっかくの
メンテナンスが
……

■寝不足気味の越智先生に励ましのお便りを!!

あて先↓
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンFAN「ファンレター係」

貨物船を襲い不気味な笑い声をあげる宇宙海賊！　目的はいったい何だ!!
ゴゴゴゴ・・・・
ガハハハハッ
ううっ…！
もう
逃げられんぞ
ノーランディア!!
宇宙海賊ゲドー（笑）と
その手下たち
ひどいわっ！
僕らの
出番は
どうしたっ!?
act.1
おわり
次回は『コズファン2』の主人公、熱血少年バンの登場だ！

故郷の星に迫る危機！ バン、次は君の出番だ

銀河系のはずれにある惑星イデア。まだ銀河連邦にも加入していない未開発の惑星。

この星を故郷とするバンもまた、ユウと似た熱血漢の少年だった。そして、彼には幼なじみのラーラがいる。村一番の美少女だ。しかし、その少女が身に付けていた不思議な光を放つペンダントが、少年を壮絶な戦いの渦に巻き込む発端を作ることになろうとは……。

ある日、権力に魅せられた暗黒の魔導士、ガラムの軍隊がラーラの前に現れ、彼女を連れ去っていく。

「ラーラ／」

「バァ――ン……」

2人の叫び声が稲妻の閃光とともに暗黒の闇を切り裂いた。

全銀河の支配を企むガラムには、どうしてもラーラの秘める力が必要だったのである。それは、惑星イデアの存亡さえも左右するほどの大いなる力だった。そして、略奪されたラーラを助けに、少年バンの長い冒険の旅が始まるのである。

20年後。銀河の辺境をパトロールしていた1人のコズミック・ハンターが、イデアからの救援信号をキャッチした。彼女の名はリム。コズミック・ハンターになりたての血気盛んな明るい少女だ。彼女もユウのようにサイキックの訓練を受けているが、新人のためまだ未熟である。

人一倍好奇心の強いリムは、メインコンピュータの制止を振り切って、イデアへの緊急着陸を敢行するが、運悪くガラム軍の囚われの身に。そのことを途中出会ったニャンと同じシャム星人の子供ピックから聞き出したバンは、寄り道してピックとともにリムの救出に向かうのだった。

やがて、孤独な旅を続けていた少年に、仲間が2人加わった。ピックとリム。3人は打倒ガラムで意を一つにする。

転じて、ここは宇宙空間に静止するコズミック・セキュリティ・カンパニー本部のサテライト・ステーション。休暇中のユウ一行のもとに、長官から緊急指令が入る。イデアの周辺で突如消息を絶った、新人隊員の調査に急行してくれというものだ。

イデアでは、バンたちの長大な冒険譚が続いていた。ラーラの行方を知ったバンは、歩幅を広げて突き進んでいく。しかし目的地に辿り着くと、そこにはガラムの軍隊が一行を待ち受けていた。多勢に無勢、これでは勝負にならない。そこに謎の男が現れる。頭からすっぽりマントを被ったその男は、正体を隠すようにしてガラム軍に近づくと、強烈なサイキック・パワーを放った。男の顔はユウに似ているが、本当のところはわからない。

とにもかくにも、謎の男の力を借りて窮地を脱したバンは、ラーラのもとへと急行した。だが、その感動的な再会は、同時に2人の永遠の別れをも意味していたのである。

バンは、打倒ガラムをラーラに誓い、彼女から贈られたペンダントを握りしめて最終決戦へと旅立つ。やがて消え行く少女の魂とともに……。

ガラムとの闘いは、壮絶の一語であった。だが、ユウたちの助けも得て、バンはラーラとの約束を果たすのである。そして、全銀河の平和のために尽力することを心に誓う。当面の目標は、そう、ユウのように勇敢でたくましいコズミック・ハンターとなることだ。

平和をとり戻したイデア。その地表の一角で、2人の少年に別れの時が迫っていた。

「バン、君がコズミック・ハンターとなって、僕らの仲間になる日を待ってるよ」

「そうなったらライバル同士だ。負けないぜ、ユウ」

「ちょっとォ、その前に、バンには勉強しなくちゃならないことがたっぷりあることをお忘れなく」

「うっ、リム～」

「ま、先輩である私がみっちりとしぼってあげるわ。コズミック・ハンターになるのは大変なんだから」

「ほえ～、お手やわらかに頼むぜ」

周囲から温かい笑い声があがる。やがてそれも静まり、少年たちの互いにつなぎあった手と手が離れると、惑星イデアから2つの小さな流星が次なる冒険を目指して飛び立っていった……。（『コズミック・ファンタジー2　冒険少年バン』より）

『コズファン』シリーズのメイン・キャストたち

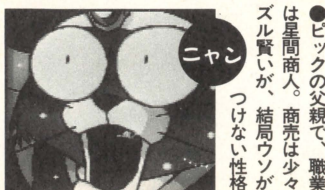
●惑星イデアのシュラの村で、のびのび育った熱血漢の元気少年。コズミック・ハンターを目指して、目下修行中！

●コズミック・ハンターになりたてのお転婆娘で性格は底抜けに明るい。写真のようなサービスシーンもお楽しみ！

●ユウとコンビを組む2101年式バイク型メカ。一度記憶した道は瞬時に移動できる

●地球出身の凄腕コズミック・ハンター。感情が高まると強烈なサイキック・パワーを発揮する

ピック

●猫によく似たシャム星人の子供。宇宙海賊に襲われ、惑星イデアで迷子になっていた

●ピックの父親で、職業は星間商人。商売は少々ズル賢いが、結局ウソがつけない性格

サヤ

●ノーグ出身の16歳の少女で、同星の英雄ティタニスの末裔。3サイズはB87・W56・H86

●アルジャーノン号のメインコンピュータ。ユウに対して母親的感情を持つ

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

インフォスクラム

Hard 注目の新ハードCD-I
世界統一規格で来年2月登場!

カセットテープ、ビデオ、CDに続く新しいAVメディア「CD-I」がついに商品化される。

CD-Iとはその名の通りCDというメディア（媒体）を利用してテレビ画像と音を楽しもうというもの。そしてCD-IのIとはインタラクティブ（対話型）を意味する。これまでのCDのように、同じものを再生するだけのメディアに終わらず、ユーザーが手を加えることによって、さまざまに変化させられるのだ。

こんなふうに説明すると、なんだかムズカシいように聞こえるが、実はもっと身近にCD-Iによく似たものが存在している。もうおわかりだろうが、PCエンジンのCD-ROM²のことだ。基本的にはCD-IもCD-ROMにコンピュータが合体したもので、ジョイパッドのようなコントローラで操作することが可能なのだ。

CD-Iでやれることも具体的にはPCエンジンのCD-ROM²とよく似ている。すでにゴルフやピンボールなどといったゲームがラインナップにあがっているし、百科辞典のようなデータベース的なソフトも予定されている。ただし画像はビデオ並。ゲームセンターのレーザーディスクゲームのようなものも作れる可能性がある。そして当然、世界統一規格なので、どの国のどの会社で作られようと、全世界のソフトがひとつの同じハードで楽しめるというワケだ。

さて、そのCD-Iハードだが、日本ではフィリップス社から第1号機が来年2月頃発売が予定されている。価格についてはまだ未定だが、16万円以下ということだ。アメリカでの先行販売価格の95ドルということを考えると、もっと安くなる可能性も高い。また、今後は松下電器とソニーからもハードが発売される予定だそうだ。

ソフトのほうも、日本初のCD-Iソフトの開発会社JIM（ジャパンインタラクティブ メディア社）が設立。ハードの発売と同時期に専用ソフトのリリースを予定している。このJIMとは、フィリップスとヤマハ、ポニーキャニオンの共同出資会社。現在予定されているタイトルで、中島みゆきの『RECORD』と斉藤由貴の『ANNIVERSARY』はミュージックバラエティといった趣のもの。そのほかF-1やバイクのデータベース、ゴルゴ13のコミックアルバム、麻雀ゲームソフトなど、ハードと同時発売を予定。ほかにも、アルクから「シミュレーション英会話CD-I体験旅行」という海外の画像と音声を組み合わせた英会話教材や、フルーベル館ポリグラムから「CD-Iあいうえお」という幼児向けの語学ソフト。さらに、ソニー・ミュージックエンタテイメント、東芝EMI、PIMアメリカなど、ソフトのリリースを予定している企業は多い。また、これらのソフト制作にあたっては、専門の制作スタジオが必要で、スタジオとして凸版印刷などが技術協力をしている。

⬅➡2月に発売予定のCD-Iハードと付属のコントローラ。操作はとても簡単だ

このようなことから、今後ソフトは音楽を中心に期待できそうだ。しかし、マルチメディア・ミックスの先駆としてレコード業界や印刷業界は当然という気がするが、それ以外の企業でも今後は続々とCD-Iソフトを発売するメーカーが増えてくるのではないだろうか。

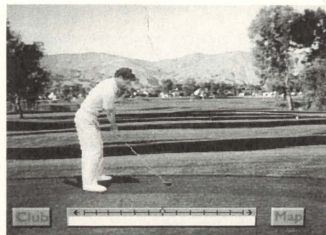
いずれにせよハード、ソフトとも未知数ではあるが、今後「標準規格」と家電メーカーのマーケティング力でどこまで普及するか注目したい。

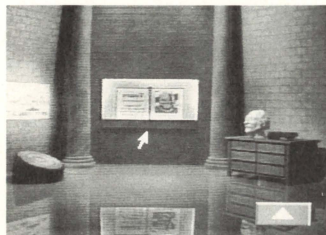
CD-Iソフトラインナップ

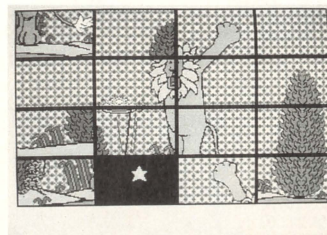
国内のものだけでなく、海外のソフトの日本語版も続々登場。それらをおり交ぜて4本ピックアップして紹介!

F-1グランプリ データブック

⬆'87年〜'91年のF-1全チーム、マシン、ドライバーの詳細データと写真を網羅

パームスプリング・ゴルフ

⬆リアルな動きや映像と親切な解説つきのゴルフゲーム。近日、日本語版発売

スミソニアンの秘宝

⬆実在の美術館のデータベース的ソフト。展示してある美術品について解説する

ぬりえあそびI

⬆幼児向けお絵描きソフト。ペイントしたりパズルにしたり、遊び方いろいろ

東京・ひばりヶ丘にFRONT LOWオープン
オシャレなアミューズメント・スポット

Spot

都内の深刻な土地不足は住居のみならず、企業や学校などの施設も郊外に移る傾向だ。各種プレイスポットも例外でなく、サンリオピューロランドやセサミプレイスなど、郊外型スポットが相次いで誕生している。

そんなドーナツ現象の中、東京のベッドタウン・西武池袋線ひばりケ丘駅にオープンしたのが「FRONT ROW（フロント・ロウ）」だ。業務用『エア・バスター』や、メガドライブの『エアロブラスターズ』など、シューティングゲームの秀作を手がけているKANEKO直営のゲームセンターだ。

店名である、この「FRONT ROW」は「最先端」という意味で、「時代の先を行く、今までにないゲームセンター」というのがコンセプト。ナルホド、今までのゲーセンとはちょっと趣が違うようだ。

店内には大きく分けて3つのスペースがある。まずはゲームスペース。当然、エリア内には人気のゲームがいっぱい。大型筐体のゲームもドンと置いてある。ゆったりとした店内では、都内のゲーセンにありがちなプレイ中に隣の人とぶつかったりする光景も見られない。その奥にはメダルコーナーが控え、ずらっと並んだスロットマシンが壮観。また、直営店のメリットで業務用の新作が出回る前にテストプレイできる可能性も!?

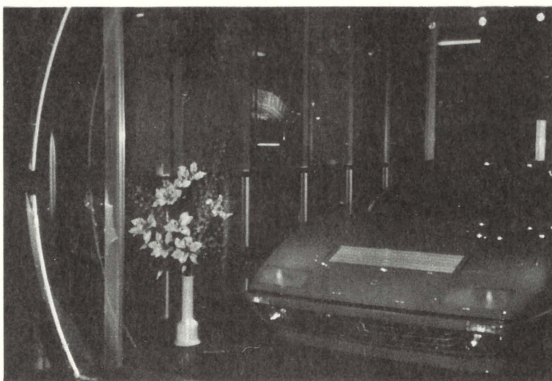
次に喫茶スペース。ここはゲームセンターと飲食スペースが一体となっているのが特徴。ゲームの合間に一息つくにはナカナカいいぞ。

最後にモータースポーツスペース。入口にドーンと置いてある真紅のフェラーリが目をひく。車は2〜3ヵ月で交代するので、モーターファンは要チェック。今後はF-1マシンを置いたり、それに関連したイベントを検討中だとか。レースファンも目が離せないスポットになりそうだね。

■営業時間10:00〜22:00（年中無休）　■問い合わせ：☎0424-24-6299

⬇店内に展示されてるTシャツは先着プレゼント。まだ1カ月以上は在庫があるとか。急げ！

⬅きれいな喫茶スペース。店員さんも親切だ。オススメのメニューはボリューム満点のミルクティー

➡現在、看板的存在のフェラーリ512-BB。'84年以降生産されていないマニア感涙のマシンだ

'92年お正月映画「プロスペローの本」
ハイヴィジョン合成画面は必見！

Cinema

年末近くになると、お正月映画の話題が出てきて、映画ファンには心躍るウレシイ季節だ。さて、そのお正月映画の中から、とっておきの1本をご紹介しよう。

ここで紹介する「プロスペローの本」は、かの有名なシェイクスピア最後の戯曲と言われる「テンペスト」を材にとった復讐劇。監督はイギリスの鬼才ピーター・グリーナウェイ。絢爛豪華な悪徳と様式美の世界を見事に構築した「コックと泥棒、その妻と愛人」で大スキャンダルを巻き起こした本人である。

この映画、なんと言っても映像がスゴイ！　ルネサンス期の彫刻が動きだしたらというアイデア、そして絵画では表現できない幻想と魔法を人工的に映像化させること――つまりハイヴィジョンによる編集・合成と、ペイントボックスによる電子絵画の作成――そこで完成したのが、このハイヴィジョンを駆使した映像だ。まさに映画史を塗りかえるエポック的な存在になる、と言っては大袈裟か。ハイヴィジョンの編集には、NHKの技術の総力を結集してほぼ1年間に及ぶ歳月が費やされたという。それだけでも映画ファンにはたまらない魅力ある作品だ。

でも、ゲームファンもこれは見逃すテはない。今日のゲームグラフィック技術の高さは周知の事実。しかし、ハイヴィジョン合成画面の美しい映画の映像を堪能するのも、また趣が違っていいのではないかと思う。

さて、ストーリーを簡単に紹介しよう。ナポリ王アランゾーと共謀した弟アントーニオにミラノを追われたプロスペローが企てる復讐劇。12年間の歳月をかけて天地創造のあらゆる事が書かかれた24冊の魔法の本を読み、偉大な力を習得したプロスペローが、大嵐を起こして仇敵をおびき寄せ、架空の人物を登場させて復讐の道具にするなど、思うがままの世界を造り上げようとするのだ。

劇場での一般公開はシネマライズ渋谷ほかで12月下旬より（上映時間／2時間6分）。

⬆⬅➡合成画面は2、3回重ねるだけでも不鮮明になり、困難だと言われる。しかし、この映画は高度な技術により、合成を4、5回重ねてもクリアな映像美を誇る。また、衣装は黒澤明監督作品「乱」でアカデミー衣装賞を受賞したワダエミがプロスペローの魔法の衣のデザインと制作を担当している

News 元ゴダイゴの浅野孝己氏がアレンジ 任天堂スーパーファミコンBGMベスト版

任天堂から現在発売されているスーパーファミコンソフトのGMベスト版CDが出る。「任天堂スーパーファミコン ゲームミュージック セレクションVol.1」（仮題）がそれ。収録作品は「スーパーマリオワールド」「F-ZERO」「シムシティー」「パイロットウィングス」、そして最新作「ゼルダの伝説〜神々のトライフォース」の5本。各作品のオリジナルと、新たにアレンジを加えたリアレンジバージョンも含まれている。アレンジには、「ガンダーラ」などの大ヒットで知られるゴダイゴのギタリスト浅野孝己氏。「聴いていて気持ちのいい曲というのを意識した」と氏は語る。ゲームを知らない人でも十分に楽しめるのではないだろうか。

このCDは'92年2月中旬、東芝EMIより2800円（税込）にて発売する予定だ。

⬆浅野孝己氏。作曲、アレンジに活躍する一方、専門学校の副校長も務める

News '92年版カレンダー付き MEGA SELECTION II 完成

S. S. T. BANDファンお待たせ／ ベストアルバム第2弾「MEGA SELECTION II」の発売だ。今回の目玉は『ボナンザブラザーズ』と『ターボアウトラン』のニューアレンジ。特に『ボナンザ』はメンバーの本当のノリが感じられるラフな曲だ。キーボードのハリアーさんにインタビューしてみた。

「ベスト盤なのでS. S. T. を知らない人も聞いて欲しい。また、今まで聴いてくれたファンはボーナストラック、特に『ボナンザ』をお楽しみに。車で聴いたら、思わずアクセル全開／の超ノリの曲(笑)。前回より"バンド"を意識して作ったので、"ノリ"や"らしさ"が出てる。今までとはひと味違います」。

アルバムには、ギターの飯島氏がメンバーの似顔絵を描いた'92年特製卓上カレンダーのオマケつきだ。

⬆CDは12月15日ポニーキャニオンより定価2500円（税込）で発売

Ivent ライブ、ミニFM、イベント… 今年もイースで暮れてゆく

今日ハウス系音楽が大流行。それを反映して、『イース』の曲をハウスアレンジしたアルバム、「PROVICIALISM Ys」がリリース。その発売を記念して、東京・代々木のライヴハウス「代々木チョコレート」では、今後「イース・ナイト」なるイベントを敢行。日程や詳しい内容、時間などは現時点ではまだ未定。下記にお問い合わせを。また、このアルバムは500枚限定でLPも作成される。渋谷のONE OH NINEの1FのミニFM局「カタクリコ」やディスコでも流しちゃうとか。ミラーボールの下、『イース』で踊れる日も近い!?

■問い合わせ先：キングレコード内「プロビンシャリズム・イース・ダイアル」 ☎03-3945-2158（月〜金 13:00〜15:00）

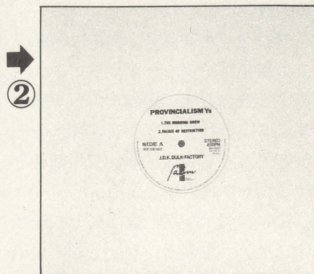
また、"ミス・リリア"こと杉本理恵チャンの4枚目のアルバム「銀河の空想（ゆめ）」が発売、その記念に「銀河系ミーティングin X'mas」と題したミニ・コンサートツアーを開催するぞ／ 日程は12月22日（日）11:30〜大阪ミューズ・ホール（問い合わせ：キングレコード大阪支店 ☎06-531-5224）、12月23日（月）11:00〜名古屋ボトムライン（問い合わせ：キングレコード名古屋支店 ☎052-251-8691）、12月24日（火）17:00〜東京・府中の森芸術劇場（問い合わせ：キングレコードAS営業部 ☎03-3945-2114）。クリスマスを理恵チャンと過ごすチャンスだね。なお、入場整理券はこのアルバムを買えばついてくるよ。

⬆12月20日キングレコードより2500円（税込）で発売

⬆12月5日キングレコードより3000円（税込）で発売

今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意によりたくさんプレゼントがあるぞ。①ショットさんより「第4回エプソン・アイビーボウル」（日本学生選抜VSアイビーリーグ・オールスター戦）のA席チケット（写真は昨年の試合風景）を25組50名の方に。日時は12月23日（日）、11:30開場（13:00キックオフ）。開催は東京ドーム。なお、日程の都合上、応募は12月10日必着。当選者には12月16日までにチケットを発送します。②キングレコードさんより限定500枚の「PROVINCIALISM Ys」のアナログ版を5名に。③エイ・ガアルさんより「スペースアドベンチャー コブラ」の'92年版カレンダーを5名に。④ハドソンさんからCD「1992ハドソンCD-ROM²音楽全集」を20名に。⑤メディアリングさんより「スパイラルウェーブ」のテレカを5名に。応募はハガキに住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号を明記のうえ下記まで。①以外は12月30日必着。発送をもって発表とします。

あて先 〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFANプレゼント係

CD

BURAI〜八玉の勇士伝説〜

12/18発売　東芝EMI　2,500円(税込)

壮大なストーリーと美しいグラフィックでファンを魅了した『BURAI〜八玉の勇士伝説』。しかし、サウンドに関しては評価は高いものの、途中で切れてしまうことへの不満の声が多かった。そんな中、まさに機が熟してのCD発売だ。内容はゲーム中のビジュアルシーンBGMを中心に9曲をセレクト。それらすべてに新たにアレンジを加え、パワーアップしたサウンドを聴かせる。作曲、リアレンジは元クリスタルキングのキーボーディスト今給黎博美氏を迎えた。

ファミコンジャンプ　最強の7人

12/16発売
アポロン
2,800円(税込)

ファミコン版の音楽を作曲した門倉聡氏がプロデュースを担当。シンセサイザー演奏に一部ギターなどの生楽器を使用した。オーケストラ風、ロックンロール、そしてハウス風演歌など、バラエティー豊かな作品。

オネアミスの翼[王立宇宙軍]コンプリートコレクション

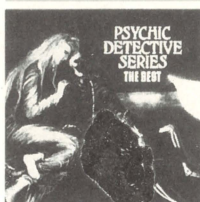
12/1発売
ミディレコード
1,750円(税込)

「風の谷のナウシカ」のスタッフが結集し、8億円の巨費と2年の歳月をかけて作った超大作アニメ「オネアミスの翼」。その音源とオリジナルサウンドトラックのプロトタイプがすべて集結した4枚組だ。

FUTURE GPX CYBER FORMULA BGM ROUND II

11/25発売
ポリスター
3,000円(税込)

現在TVで放映中の大人気アニメ「サイバーフォーミュラ」待望のBGM集第2弾。BGMのほかにも、番組中でON AIRされる挿入歌など3曲が収録。初回特典としてB2判オリジナルポスターがつく。

PSYCHIC DETECTIVE SERIES THE BEST

12/18発売
東芝EMI
2,500円(税込)

データウエストから発売されているFM-Towns版ソフト「PSYCHI DETECTIVE SERIES」の5作品のベスト版。アレンジには斉藤剛氏、坂出雅海氏、大森俊之氏という豪華メンバーを起用。

MEGA SELLECTION II

12/15発売
ポニーキャニオン
2,500円(税込)

S.S.T.BANDのベストセレクション第2弾。今まではライブでしか聴けなかった「ボナンザブラザーズ」や、「ターボアウトラン」メドレーなど、強力アレンジバージョンを含む全10曲構成だ。

リンダがいっぱい/山本リンダ

12/21発売
徳間ジャパン
2,000円(税込)

大ヒットしたデビュー曲「困っちゃうナ」を含むベスト版。オリジナルマスター50曲の中からセレクトした全15曲は、'70年代のサイケデリックな雰囲気そのままが伝わってくる。選曲はあの宅八郎氏だ。

Video

ロビン・フッド

1/1発売　ポニーキャニオン　16,274円(税込)

800年前に実在したともいわれるロビン・フッドは、過去何十回と映画化されてきた。その伝説のヒーローに、「ダンス・ウィズ・ウルブズ」でアカデミー賞7部門を受賞したケビン・コスナーが挑戦。全米で公開3日間で2600万ドル の大ヒット超話題作だ。自由と愛と正義のために戦った英雄ロビン・フッド伝説は、まさにアクション・アドベンチャーの決定版といえる。

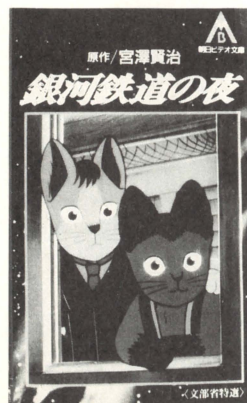
ちびまる子ちゃん

11/21発売
ポニーキャニオン
14,214円(税込)

テレビで高視聴率を記録し、主題歌「おどるポンポコリン」も大ヒット。今や国民的アイドルちびまる子ちゃんの劇場用オリジナル・アニメがビデオ化。原作者さくらももこが脚本を担当。

アリスベストキャラクターズ

12/21発売
NECアベニュー
3,000円(税込)

パソコン美少女ゲームの西の横綱、アリスソフトの代表作『ランス2』『D.P.S. SG』『闘神都市』などに登場するカワイイ女のコが大集合。超過激な♡♡原画も入っているぞ。

銀河鉄道の夜

12/21発売　ポニーキャニオン　3,800円(税込)

原作は宮沢賢治の死後、未完のまま発見され、アニメ化されて大ヒットした名作で、文部省特選の感動作。監督は劇場用アニメ映画「源氏物語」などを手がけた杉井ギサブロー、脚本は劇作家の別役実氏。また、音楽は元YMOの細野晴臣氏が担当している。ジョバンニとカムパネルラの不思議な銀河の旅。幻想的な宮沢賢治の世界をみごとに表現している。エンディングテーマは「完」の代わりに「ここよりはじまる」というタイトルで終わるのが印象的。友情とは？　幸福とは？そんな疑問を投げかける作品である。

おもひでぽろぽろ

1/1発売
徳間ジャパン
12,800円(税込)

「風の谷のナウシカ」「天空の城ラピュタ」「魔女の宅急便」で知られる宮崎駿氏プロデュースの最新作。誰にでもある思い出と、ステキな愛の訪れをあたたかく描く感動作。

美少女ソフトオリジナルカタログVol.3 パソコンゲーム・キャラクター大集合

12/21発売
ポリスター
3,800円(税込)

シリーズ3作目。パソコン美少女ゲームの名作、話題作、最新作をカタログ形式で収録。『闘神都市』『FOXY2』『イルミナ!』『CAL』など、今回もボリューム満点の37タイトル。

PC ENGINE 最新データバンク DATA BANK

PCエンジンソフトの最新売れ行き動向と、読者アンケートによる「前人気」「移植希望」データを速報でお伝えするこのコーナー。ヒットチャートも前号までの週間調査集計から月間集計へと衣替えして、1カ月単位での動きをバッチリ報告しよう。それでは、そのベスト10結果から！

9月30日▶10月29日発売の新作

10/4(金) メソポタミア
10/11(金) クイズアベニュー2
10/18(金) ワールドサーキット
10/25(金) 天使の詩
10/25(金) ドラゴンスレイヤー英雄伝説
10/25(金) ポピュラス ザ・プロミストランド
10/25(金) バニラシンドローム

MONTHLY HIT CHART 月間売り上げBEST10 [9月30日▶10月29日]

1
初登場にして圧倒的な強さを見せた『ドラスレ』

2
ロングランの気配濃厚の『ニュートピアII』

前月		ソフト名	ポイント	メーカー名	ジャンル 媒体	発売日 価格(税別)
初	1	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	583	ハドソン	ロールプレイング CD	'91年10月25日 6800円
4	2	ニュートピアII	303	ハドソン	アクション Hu	'91年9月30日 7200円
初	3	バニラシンドローム	254	日本物産	麻雀 CD	'91年10月25日 6900円
初	4	天使の詩	218	日本テレネット	ロールプレイング CD	'91年10月25日 7400円
初	5	ワールドサーキット	178	ナムコ	レース Hu	'91年10月18日 5800円
1	6	ファイヤープロレスリング 2nd BOUT	116	ヒューマン	プロレス Hu	'91年8月30日 6900円
6	7	F-1 CIRCUS '91	111	日本物産	レース Hu	'91年7月12日 6900円
初	8	クイズアベニュー2	85	NECアベニュー	クイズ CD	'91年10月11日 6000円
10	9	パワーリーグIV	80	ハドソン	野球 Hu	'91年8月9日 6500円
18	10	森田将棋PC	62	NECアベニュー	将棋 Hu	'91年9月27日 7200円

※表中のポイントは、複数の調査対象店から得た各ソフトの売り上げ本数に、一定の係数を掛けて算出したものです。

Hit Chart Voice

『ドラスレ』が完全独走体勢に!!

今月からヒットチャートは、装いも新たに、月間での集計結果を報告していこう。各ソフト名の次にあるポイントの数字は、調査期間中の売り上げ本数にある一定の係数を乗じて算出した売り上げ指数だ。順位間の差を見るための目安にしてほしい。

さて、期間中に発売された新作は全部で7本。そのうち5本がベスト10入りをした。なかでも圧倒的に強かったのは、1位の『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』。ポイントを見れば一目瞭然だと思うが、10月25日発売で調査対象日数が少なかったにもかかわらず、2位以下を大きく引き離してのトップ。本誌11月号(9月30日発売号)の前人気BEST10でも堂々の1位に輝くなど前評判が高かっただけに、待望のリリースといった印象がうかがえる。

前月分の週間ポイントを月間単位で再集計したところ、1位は356ポイントで『ファイヤープロレスリング2ndBOUT』になった。今月は約3分の1にポイントも落ち、先月までの勢いはなくなったものの依然6位と健闘。週間単位で見ると、先々月の最終週から9週間連続でベスト10内の順位をキープしていることになる。来月は、この『ファイプロ2』のロングラン記録更新、そして話題の新作『グラディウス』と『ドラスレ』の対決など、見逃せないチャートになりそうだ。

3
美女の魅力(?)で『バニラ』も3位に

来月の注目ソフトはコレだ!!

業務用の完全移植版としても話題の『グラディウス』

前人気 BEST10

『天外魔境II』V2達成!!

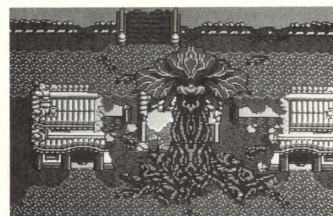
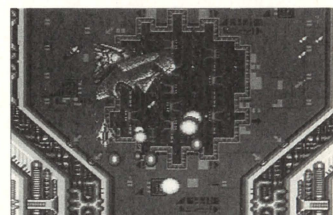
『天外魔境II卍MARU』強し／発売間近ということもあって、得票数はダントツ。ところが、なんと発売が延期されてしまった。ということは、来月も1位をキープするということか？　『モンスターメーカー』と『スーパーシュヴァルツシルト』は、ともに圏外から大きくジャンプアップ。注目のコナミ作品『沙羅曼蛇』も、予想どおりチャートインしてきた。

順位	前回	ソフト名	メーカー名	得票	開発状況	コメント
1	1	天外魔境II卍MARU	ハドソン	510	90%	発売延期のニュースは残念だが、若干の調整のみなので、ご安心を
2	3	SUPER桃太郎電鉄II	ハドソン	236	100%	前号からワンランクアップ。人気シリーズだが1位との差は大きい
3	2	コズミック・ファンタジー3(仮称)	日本テレネット	123	20%	開発状況に大きな進展はなし。コミックの連載も人気に影響しそう
4	4	らんま½ とらわれの花嫁	日本コンピュータシステム	113	100%	ここ数カ月は4、5位の位置をキープしている。安定した人気だ／
5	10	改造町人シュビビンマン3	日本コンピュータシステム	104	70%	11月号に初紹介してから急速に票を伸ばし、今月はついに5位へ／
6	8	ドラゴンセイバー	ナムコ	103	100%	コチラもリリースを待つのみ。突然の発売延期がないことを祈る／
7	7	ふしぎの海のナディア	ハドソン	85	20%	実際の発売は来夏ということで、本格的に人気が出るのは少し先？
8	18	モンスターメーカー	NECアベニュー	83	60%	圏外からチャートイン。画面写真の公開とともに人気も急上昇中／
9	ー	沙羅曼蛇	コナミ	66	90%	若干の調整作業を残すのみで、ほとんど完成した状態。初登場作品
10	17	スーパーシュヴァルツシルト	工画堂スタジオ	57	100%	完成して12月6日のリリースを待つ状態。この作品も圏外からイン

移植希望 BEST10

TOPの牙城は強し

こちらも『ストリートファイターII』強し／　これで、ついに7カ月連続の1位の座に輝いた。全体の印象としては、機種に限らずRPGの人気が高いようだが、『ストファイII』はベスト10中、唯一のアクションゲームとして1位の牙城を守っている。先月初登場した『聖魔伝説3×3EYES』と『プリンセスメーカー』は、ともに順調に順位を上げている。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	得票
1	1	業務用 ストリートファイターII	アクション	509
2	2	パソコン エメラルド・ドラゴン	ロールプレイング	161
3	3	スーパーファミコン ファイナルファンタジーIV	ロールプレイング	151
4	8	メガドライブ 聖魔伝説3×3EYES	ロールプレイング	132
5	10	パソコン プリンセスメーカー	シミュレーション	113
6	7	パソコン シムシティー	シミュレーション	85
7	4	ファミコン ドラゴンボールZ II	ロールプレイング	76
8	6	パソコン サイレントメビウス	アドベンチャー	66
9	12	ファミコン ドラゴンクエストII	ロールプレイング	57
10	5	ファミコン ドラゴンクエストIV	ロールプレイング	38

急激に票を伸ばしている『天外魔境II』。発売されるまでは1位をキープ？

先月の新作発売カレンダーで紹介した『沙羅曼蛇』。いきなり9位に登場／

ゲーム成績表 BEST20 《総合ランキング編》

『ドラスレ』は成績も優秀!?

今回は年末も近いとあって、これまでに発売されたPCエンジンソフト全作品の成績表ランキングを出し、その上位20本を掲載してみた。ズラリ名作が並ぶ中、新作では『ドラスレ』が8位に顔を出して健闘している。さて、キミは何本プレイしたことがあるかな!?

順位	ソフト名	ポイント	順位	ソフト名	ポイント
1	イースI・II	26.251	11	イースIII ワンダラーズフロムイース	24.629
2	桃太郎伝説II	26.224	12	源平討魔伝	24.567
3	うる星やつら STAY WITH YOU	25.775	13	スーパーダライアス	24.540
4	天外魔境	25.672	14	ファイティングストリート	24.402
5	R-TYPE I	25.447	15	究極タイガー	24.368
6	SUPER桃太郎電鉄	25.339	16	モンスターレア	24.302
7	ラストハルマゲドン	25.257	17	ヴァリスII	24.243
8	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	25.243	18	エグザイル～時の狭間へ～	24.225
9	コブラ 黒竜王の伝説	24.898	19	バスティール	24.127
10	桃太郎伝説ターボ	24.884	20	ガンヘッド	24.097

『ストファイII』V7達成／　だがいつになったら移植されるのだろうか

『イースI・II』はキャラクタ、操作性など6項目の総合点で1位を保持

※「前人気」と「移植希望」のランキングは、アンケート葉書の中から任意に1000通を抜き出し、その得票数で順位を出しています。「ゲーム成績表」のポイントは総合点評価です。

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう！

読者プレゼント

今号のプレゼント　各20名様

①ちびまる子ちゃん　クイズでピーヒャラ…28
②熱血高校ドッジボール部CDサッカー編…32
③忍者龍剣伝…40
④なりトレ～ザ・スゴロク'92～…80
⑤ドラゴンセイバー…付録16
⑥R-TYPE Complete CD…付録42
（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

応募のきまり

次頁のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を１つ（①～⑥）書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）41円切手をはってポストまで。締め切りは12月26日（必着）、発表は１月30日発売の３月号です。

アンケート

1 今号の記事の中でおもしろかったものを表１から３つ選び、おもしろかった順に書いてください。

2 また、今号の記事の中でつまらなかったものを表１から３つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

3 これから買おうと思っているゲームを表４から２つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがない場合は、「ナシ」と書いてください。

4 今後、本誌で特集してほしいゲームを表４から２つ選び、番号を書いてください。

5 また、攻略特集してほしいゲームを表４から２つ選び、番号を書いてください。

6 パソコン、業務用、ファミコンからPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

7 あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表３から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。

8 これから買おうと考えているパソコン、ゲーム機を表３から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。

9 本誌以外によく読む雑誌を表２から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。

10 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。

11 現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を１つ選び、書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまり興味はない。
④すでに持っている。

12 現在発売中のPCエンジンDUOについて、あてはまる番号を１つ選び、書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまり興味はない。
④すでに持っている。

13 現在発売中のスーパーシステムカードについて、あてはまる番号を１つ選び、書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまり興味はない。
④すでに持っている。

14 12月13日に発売されるスーパーCD-ROM²について、あてはまる番号を１つ選び、書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまり興味はない。
④買わない。

15 12月13日に発売されるPCエンジンLTについて、あてはまる番号を１つ選び、書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまり興味はない。
④買わない。

16 好きなゲームのジャンルを次の中から３つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦その他

17 今月の特別付録「MONTHLY攻略大全」について、あてはまる番号を１つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③必要がなかった。
④特に何も思わない。

18 ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の６項目について評価してください。採点方法は、良い（５）・やや良い（４）・普通（３）・やや悪い（２）・悪い（１）の５段階です。

キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

熱中度　ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 GPCPRE 911111

表1 今号の記事

No.	表1 今号の記事
1	表紙
2	(特集1)PC Engine SURVIVAL WARS 〜美少女ソフトは救世主となるか?〜
3	(特集2)続報!! 天外魔境II卍MARU
4	コナミ
5	ビクター音楽産業
6	ナムコ
7	ナグザット
8	NECアベニュー
9	ハドソン
10	マイクロキャビン
11	日本テレネット
12	タイトー
13	日本コンピュータシステム
14	ヒューマン
15	NHKエンタープライズ
16	OTHER MAKERS
17	SUPER OTHER MAKERS
18	READER'S LAND
19	インフォスクラム
20	COSMIC FANTASY SAGA
21	(COMICS)コズミック・ファンタジー
22	PC ENGINE DATA BANK
23	UL-TECH Wonder Land
24	Q&A Engine
25	新作発売カレンダー
26	(特別付録)MONTHLY攻略大全

表2 雑誌名

No.	表2 雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	週刊ファミコン通信
5	HIPPON SUPER
6	㊙スーパーファミコン
7	THE スーパーファミコン
8	ゲームボーイMagazine
9	ゲームボーイ
10	テクノポリス
11	LOGIN
12	メガドライブFAN
13	Beep!メガドライブ
14	コンプティーク
15	POPCOM
16	MSX・FAN
17	MSXマガジン
18	ゲーメスト
19	コロコロコミック
20	コミックボンボン
21	週刊少年ジャンプ
22	週刊少年サンデー
23	週刊少年マガジン
24	週刊少年チャンピオン
25	その他

表3 機種名

No.	表3 機種名
1	ファミコン
2	ツインファミコン
3	ファミコンタイトラー
4	スーパーファミコン
5	PCエンジン
6	PCエンジン コアグラフィックス
7	PCエンジン コアグラフィックスII
8	PCエンジン シャトル
9	PCエンジン スーパーグラフィックス
10	CD-ROM²システム
11	スーパーCD-ROM²
12	PCエンジンDUO
13	PCエンジンDUO用液晶モニター
14	PCエンジン LT
15	PCエンジン GT
16	スーパーシステムカード
17	MSX
18	MSX2
19	MSX2+
20	MSXturboR
21	セガマスターシステム
22	MEGA DRIVE
23	PC-8801、PC-9801シリーズ
24	X68000シリーズ
25	FM TOWNS
26	ゲームボーイ
27	LYNX
28	ゲームギア
29	その他
30	何も持っていない
31	特に買いたくない

表4 ゲーム名

No.	表4 ゲーム名
1	ああっ女神さまっ
2	R-TYPE Complete CD
3	IQ PANIC
4	アドベンチャー オブ マミーヘッド
5	アルガノス
6	イースI・II
7	イースIII ワンダラーズフロムイース
8	IT CAME FROM THE DESERT
9	1941ーカウンターアタックー
10	ヴァリスIII
11	ヴァリスIV
12	WIZARDRY(仮称)
13	宇宙戦艦ヤマト
14	ULTRABOX 5号
15	ULTRABOX 6号
16	うる星やつらSTAY WITH YOU
17	エグザイル〜時の狭間へ〜
18	NHK大河ドラマ 太平記
19	F-1 CIRCUS
20	F-1 CIRCUS'91
21	F-1 CIRCUS Special POLE TO WIN(仮称)
22	エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス
23	オーレリア
24	改造町人シュビビンマン2 新たなる敵
25	改造町人シュビビンマン3
26	カラーウォーズ
27	川のぬし釣り 自然派
28	ギャラクシーフォースII
29	キャンペーン版 大戦略II
30	山村美紗サスペンス 京都グルメ殺人事件(仮称)
31	銀河お嬢様伝説 YUNA
32	クイズアベニュー
33	クイズアベニュー2
34	クイズタイムショッキング(仮称)
35	クイズの星(仮称)
36	グラディウス
37	ゲイングランド
38	ゲート・オブ・サンダー
39	ゲンジ通信 あげだま
40	源平討魔伝
41	極楽中華大仙
42	ココロン
43	コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン
44	コズミック・ファンタジー3(仮称)
45	ゴッド・パニック 至上最強軍団
46	コブラII 伝説の男
47	コラムス
48	コリューン
49	サイキック・ストーム
50	サイバードッジ
51	サイバーナイト
52	サイレントメビウス
53	ザ・プロ野球II(仮称)
54	沙羅曼蛇
55	斬 〜陽炎の時代〜
56	三国志 英傑天下に臨む
57	シャーロック・ホームズの探偵講座
58	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟
59	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン/出動編
60	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン/完結編
61	将棋 初心者無用
62	スーパーヴァルツシルト
63	スーパースターソルジャー
64	スーパーダライアス
65	スーパーダライアスII(仮称)
66	スーパーメタルクラッシャー
67	SUPER桃太郎電鉄
68	SUPER桃太郎電鉄II
69	STARパロジャー
70	ストライダー飛竜
71	ストラテゴ
72	スパイラルウェーブ
73	スプラッシュレイク
74	スプラッターハウス
75	スペースファンタジーゾーン
76	精霊戦士スプリガン
77	聖竜伝説モンビット
78	ゼロウイング(Huカード版)
79	ゼロウイング(CD-ROM版)
80	ゼロヨンチャンプ
81	ゼビウス ファードラウト伝説
82	戦国関東三国志
83	ソーサリアン
84	太閤記
85	ダイノフォース
86	太平記
87	大魔界村
88	タイムクルーズII
89	TATSUJIN
90	双截竜II(仮称)
91	ダライアス・プラス
92	チキチキボーイズ
93	ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ
94	チャンピオンレスラー
95	つっぱり大相撲
96	テラフォーミング
97	TVスポーツ・スペシャル
98	天外魔境II卍MARU
99	天使の詩
100	天地を喰らう
101	トイレキッズ
102	トップをねらえ!
103	ドラえもん のび太のドラビアンナイト
104	どらごんEGG!
105	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
106	ドラゴンセイバー
107	ドラゴンナイトII
108	ドラゴンブリード
109	トリッキー
110	なりトレ 〜ザ・スゴロク'92〜
111	にこにこぷん
112	21エモン(仮称)
113	ニュートピアII
114	忍者龍剣伝
115	熱血高校ドッジボール部PCサッカー編
116	熱血高校ドッジボール部CDサッカー編
117	パチ夫くん十番勝負
118	パチ夫くん幻の伝説
119	パチ夫くん幻の伝説2(仮称)
120	はなたーかだか!?
121	バニラシンドローム
122	BABEL
123	バブルガムクラッシュ
124	バリスティックス
125	パロディウスだ!
126	パワーイレブン
127	パワーゲイト
128	パワーゲイト スペシャル(仮称)
129	パワーリーグIII
130	パワーリーグIV
131	PC原人2
132	ピーターパックラット
133	ヒット・ジ・アイス
134	秘宝伝説クリスの冒険
135	ヒューマン スポーツフェスティバル
136	ファージアスの邪皇帝
137	ファイティングラン
138	ファイナルソルジャー
139	ファイヤープロレスリング 2nd BOUT
140	50th
141	ふしぎの海のナディア
142	BURAI 八玉の勇士伝説
143	BURAI II(仮称)
144	ブランダーズ(仮称)
145	フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90
146	フォゴットンワールド
147	プリンス・オブ・ペルシャ
148	ブロウニング
149	プロ野球ワールドスタジアム'91
150	ヘルファイアー
151	ヘルファイアーS
152	冒険男爵ドン サン=ハート編
153	ホームデータの囲碁(仮称)
154	ボナンザブラザーズ
155	ポピュラス
156	ポピュラス ザ・プロミストランド
157	ホラーストーリー
158	ボンピングワールド
159	麻雀覇王伝カイザーズクエスト
160	マーブルマッドネス
161	マイトアンドマジック
162	Minesweeper掃海艇
163	マジカルチェイス
164	マジカルパズル・ポピルズ
165	マスターオブモンスターズ
166	魔笛伝説アストラリウス
167	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生
168	ミズバク大冒険
169	未来少年コナン
170	夢幻戦士ヴァリス
171	盟約の定義
172	メソポタミア
173	メタルストーカー
174	桃太郎伝説ターボ
175	桃太郎伝説II
176	森田将棋PC
177	モンスタープロレス
178	モンスターメーカー
179	ライザンバーII
180	ライザンバーIII
181	ライジング・サン
182	雷電(Huカード版)
183	雷電(CD-ROM版)
184	ラストハルマゲドン
185	ラストハルマゲドンII
186	らんま½
187	らんま½ とらわれの花嫁
188	LOOM
189	レインボーアイランド
190	レーシング魂
191	レディファントム
192	ロード・オブ・ウォーズ
193	ロードス島戦記
194	ワードナの森
195	ワールドカップ(サッカー編)(仮称)
196	ワールドサーキット
197	ワールドジョッキー
198	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

アンケートにお答えしていただくうえで、お願いしたい点がいくつかあります。

まず、郵便番号や住所、氏名は正しく、しっかりと書いてください。せっかくプレゼントに当選しても「宛先不明」で賞品が届かない場合があります。次に、回答欄に記入するときは、ハッキリと数字や○の位置がわかるように書いてください。とくに6番目の移植希望のアンケート項目ですが、移植してほしいゲームの機種名、シリーズものの場合は何作目かも書いてください。「○○版(ゲーム名)○作目」と書いていただくのが理想的です。

よくあるケースとして、いくつか例を挙げておきますので、注意して回答してください。

『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』など移植希望のゲームがシリーズものの場合は、『ドラゴンクエストIII』『ファイナルファンタジーII』といったように、何作目にあたるかも表記してください。『天地を喰らう』『源平討魔伝』など、機種によって明らかにゲーム内容の違うものは、業務用、ファミコンと、その機種名を表記してください。MSX版『パロディウス』と業務用『パロディウスだ!』、またMSX版『グラディウス2』と業務用『グラディウスII』など名前や内容は似ていても、ゲームとしてはまったく違うものも機種名やゲーム名がハッキリとわかるように表記してください。

みなさんのたくさんのご応募をお待ちしています。

maker land

日本テレネット

あの主役たちがスーツに身をつつんで再登場

なりトレ～ザ・スゴロク'92～

『なりトレ』とは「成り上がりトレンディ」の略である。プレイヤーは日本テレネットの主役キャラクタのひとりとなって会社の社長の椅子を目指すのだ。最大4人の多人数プレイは盛り上がることうけあいだぞ。

CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
12月20日 発売予定
5800円（税別）
ボードゲーム
バックアップメモリ
マルチタップ対応（最大4人）
100%（11月18日 現在）

日本テレネットの主役キャラ8人の成り上がりパーティゲーム

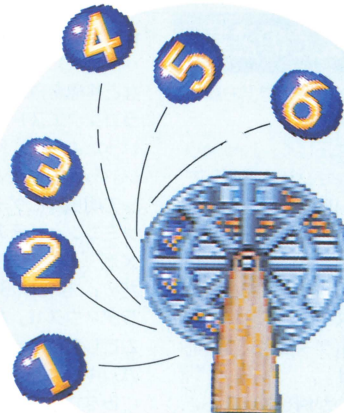
『なりトレ』は年末年始のパーティなどこれからの季節にぴったりのスゴロク形式のボードゲームで、最大4人まで同時プレイすることができる。ゲーム中おもに使うコマンドはコマを進めるビンゴと、相手の妨害をするカードだけなので、ゲームを知らない人でも気軽に楽しむことができる。またプレイ時間もある程度調整できる親切設計となっている。

プレイヤーはとある会社（実はこのゲームを開発したレーザーソフトなのだ）の新入社員となり、「業績」「株」「派閥」の3つのパラメータを上げながら、社長の椅子をめざすのだ。その社員たちが、レーザーソフトのキャラなのだ。

↑希望に燃える新入社員。狙うは社長の椅子だが、先はまだ長いぞ

しゃれたビンゴでコマを進める

スゴロクといえばサイコロでコマを進めるものと考えがちだが、「トレンディ」の名に恥じないおしゃれなビンゴで、コマを進めていくのだ。

↓ビンゴで人生が決まっちゃうよ

デフォルメされた人気キャラクタ

『なりトレ』でプレイヤーが自分で操作することのできるキャラクタは、みんなどこかで見たことがある顔ばかり。でもみんなデフォルメされて可愛らしくなってしまった。ここではあえて名前は載せないけれど、誰が誰だか分かるかな？　この他にも脇役としていろいろなキャラクタが登場しているから、お楽しみに。

↑みんな見たことのある顔ばかり。だれでプレイしようかな

「人生ゲーム」型スゴロクの王道を行く多彩なイベント

スゴロクゲームを楽しむには、やはりみんなでワイワイ言いながら遊ぶのがいちばん。そして、それを盛り上げてくれるのが多彩なイベントだ。『なりトレ』にもイベントが盛り沢山だ。

マス目の色はイベントの種類

ボードゲームの草分け的存在として「人生ゲーム」がある。人生のさまざまな出来事を、ゲームにして笑い飛ばそうという発想のこのゲームは、昔かなりの人気を呼んだ。今でもマイナーチェンジを重ねて発売され続け、根強い人気を誇っている。このゲームの中にもその「人生ゲーム」の要素がイベントとして盛り込まれており、それらのコース上のマス目は、種類別に色分けされている。色分けは基本的には、赤は昇進関係、黄色はカード関係、緑はミニゲーム関係、白は業績アップと収入、水色はその他ちょっとしたイベントとなっている。

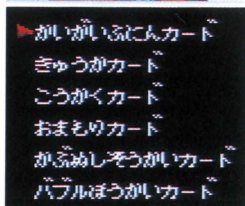
⬆昇進の決め手は3つのパラメータにある。コツコツ稼ぐのだ

⬆ボーナスっていいなあ

カードを使って相手を蹴落とす

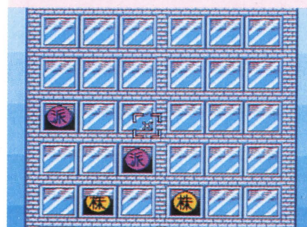
社長の椅子はひとつしかないが、社長を目指しているのは自分ひとりだけではない。このゲームではライバルの昇進を妨害する手段としてカードを使うことができる。誰かを5回休みにできる「休暇カード」、何かとりかえしのつかない災いがおとずれる「バブル崩壊カード」など、どれも絶大な効力を持っている。カードの入手方法としては、ショップで買う他にあるマス目でランダムに手に入れられることがあり、そこで手に入る秘密のカードはさらに絶大な効力を持つ。乱用すると友達をなくす？

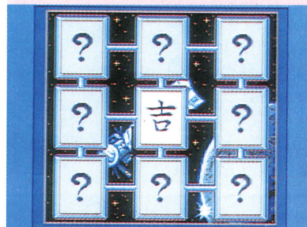
あっしはカード商人のニャンでし
なにかごいりようでしか

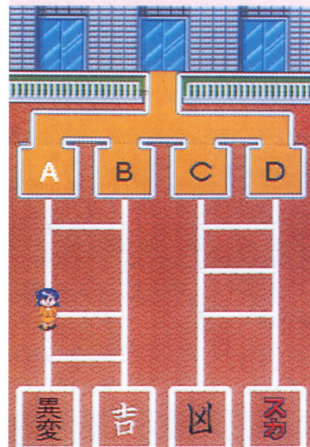
⬇カード戦争から逃れて一人海外へ…。でもゲームはまだこれからよ。もう誰も愛さない

⬆ニャンのお店で買えるカード。値段は最高3億円でし

自分で道を切り開くミニゲーム

ライバルの足を引っ張るばかりでは社長にはなれない。自分で自分の道を切り開くことも必要。それに役立つのがミニゲームだ。シューティング以外は運の要素がかなり強いが、うまくいけばかなりのパラメータアップにつながるので、甘く見てはいけない。

シューティング

⬆ファミコンの光線銃を彷彿させる

パ　ネ　ル

⬆吉がでるととてもうれしい

あみだくじ

⬆異変が出るととんでもないことに

スロットマシーン

⬆なかなか雰囲気のあるスロットマシーン。リズムよくボタンを押せ

バトルはスピード昇進のチャンス

『なりトレ』の中でも最も白熱するイベントのひとつ「バトル」は、2つのコマが同じマス目に止まってしまったとき発生する。画面の裏返しになっている16枚のパネルをめくり、「上司にゴマすり」攻撃や「親の七光り」攻撃などで相手にダメージをあたえてゆき、ポイントを0にすると勝利となる。しかし、もしもここで負けてしまった場合、いままでコツコツ貯めてきた「業績」が大量に奪われてしまう。ここでは運の良さだけが決め手となるのだが、何としても勝ちたいところだ。ちなみにこのパネルにはちょっとエッチな絵も隠されているぞ。

⬇業績がかかっているのでおのずと気合が入る。おや何か見えるぞ…

⬇こっこれは!? 興奮必至だ！

日本テレネット

異世界に生きる若者たちの、旅立つときが来た!

BABEL

「ドラゴンを倒してお姫様を助ける!」なんてロールプレイングにはもう飽きた、という人にお勧めしたい、それが『BABEL』だ。

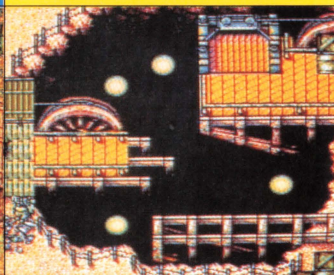
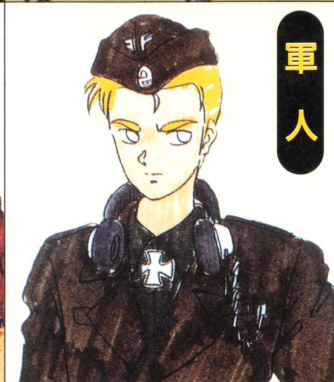
複数の時代が同居する世界

このゲームの舞台BABELは、当時実在した宮殿などが建ち並ぶ中世世界と、第2次世界大戦前の機械文明、そして近未来とが入り混じった世界。だから、見下ろし型のマップ上にある美しい宮殿の横を、重装甲戦車が走る光景を見ることができるかもしれない

中世世界

機械文明

刀剣類

銃火器

複数の時代は別々に存在するわけではない。それぞれの人間は、自分の好きなスタイルで生きている。中には、剣を片手に賞金稼ぎをして生計を立てる、なんて古い時代の生き方もあるのだ。

機械文明とはいっても、ハイテクノロジーバリバリというわけではなく、今より半世紀ほど前のものと思ってもらえばいいだろう。鉛の玉を吐き出す銃火器を手に軍人が王宮を守るのだ。

画面はすべて開発中のものです

各話ごとに入れ替わる登場人物

このゲームは全6話で構成されている。その1話だけをとって見ても、ストーリーのボリュームでは、従来のロールプレイングに引けは取らない。とはいっても、全6話を通して語られる、壮大なストーリーを忘れてはならないだろう。そして、荒廃しつつある時代の中で生きる若者たちのことも…。全話を通して活躍する主人公ゼルと、その義姉弟のアリサ。各話に合わせて入れ替わるキャラクタたちの人間関係が、ストーリーをさらにおもしろくしている。

セフィア

彼女はBABEL創世や、この世界を破壊しつつある影に深く関わっている。心のままに生きるゼルやアリサに引かれつつも、何かが邪魔をして打ち解けないでいる。

ゼル

主人公らしく拳銃にライフル、そして、白兵戦用の刀まで扱うことができる。ストーリー冒頭で出会う少女、セフィアに心引かれる。

アリサ

ゼルの想い人、セフィアとは対照的なキャラクタ。趣味は「ゼルいじめ」というから困ったモノだ。

マティウ

剣の技はナカナカいいものを持っているが、気が弱いのが難点。第2話でゼルと出会い、親友に。

バハル

帝都バルベルグ一の腕を持つ殺し屋。味方にすれば、かなりの戦力になることは間違いナイ!

ヘス

青春時代を軍隊で過ごした、超カタブツ。彼の運転する戦車でドライブなんてシーンもあるぞ!

日本テレネット

10年以上前の感動が、PCエンジンでよみがえる

未来少年コナン

先月に引き続き、懐かしいアニメ『未来少年コナン』の追加情報をお伝えする。今月は“会話”についてだ。

コナンの体と頭脳を使うのだ

このゲームは大きく、アクションシーンとアドベンチャーシーンに分けられる。どちらのシーンも、横からマイキャラと背景を見た、いわゆるサイドビューと呼ばれる画面構成。その中を主人公コナンを操り、ストーリーを展開していくのだ。見どころは、何といってもTVアニメに忠実なビジュアルシーンだ。

投げて跳ねてアクション

アクションシーンのコナンは、大地を光の玉が飛ぶかのように走り回って、敵をモリで貫く。その姿は、超自然児の名に恥じないほどダイナミック。そして、これらの動きは100以上ものキャラパターンを用いて表現され、TVアニメの動きに引けを取っていない。

アクションの舞台は、自然がいっぱいの島から、メカニカルな敵基地の中までさまざまである。

ホワッとモリを投げた瞬間の、コナンの勇姿

高いところから飛び降りて、見事に着地した瞬間

メタリックな基地内の、激しい爆発。コナンが危ない！

緑の大地を友達のジムシーと走る

情報収集アドベンチャー

アドベンチャーシーンは、基本的にアクションと同じ画面構成で展開する。大きく異なるところは、頭を使うのが苦手なコナンが、それを使ってナゾを解いていかなくてはならないところ。

このナゾを解く際に必要なメッセージなどは、画面上に文字で表示される。そして、ストーリーが大きく進展するところや、感情的に盛り上がるところでは、声優さんが肉声で演技してくれるのだ。この際、操作キャラに重なるように、顔の一枚絵がダーン表示される。この手法はアクションシーンにも用いられる。

目で覚える

会話はアドベンチャーシーンで、重要な役割を果たすというわけだ

顔がノペッと現れて、それと同時に声優さんのしゃべりが入る

耳で聞く

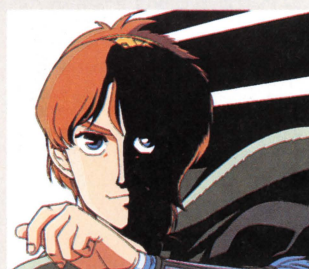
コナンのおじいさんが、このように話しかけてみると…

絵が描き変わり、人相の悪い女が顔をのぞかせ、答える

INNER EYES

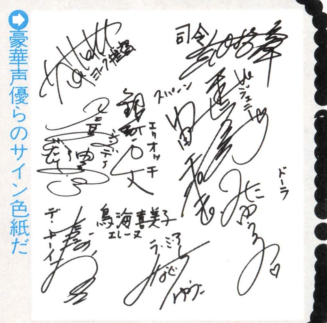
2つのプレゼント

太っ腹な日本テレネットとレーザーソフトから、ゴージャスなプレゼントのお知らせだ。日本テレネットからは『天使の詩』のセル画を6名に。同じく、日本テレネットの一員のレーザーソフトからは、『レディファントム』で声の出演をした、本田知恵子さんらのサイン色紙を2名にプレゼントだ。応募要領は、欲しいプレゼント名を書いてP.72の宛先まで送ってくれ！

また、前号でお伝えした『なりトレ～』のプレゼントの正体は、レーザーソフト特製卓上カレンダーに決定したようだ。

『天使の詩』の主人公ケアル。本当は首の長い青年なんだ

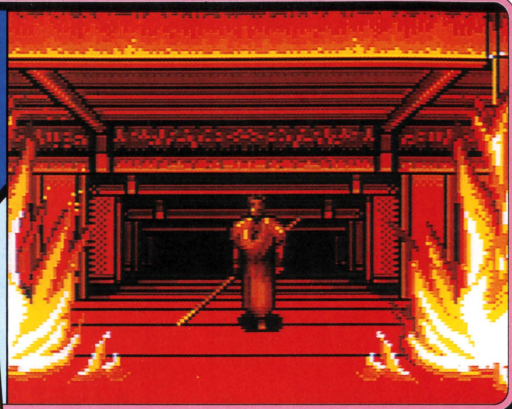
豪華声優らのサイン色紙だ

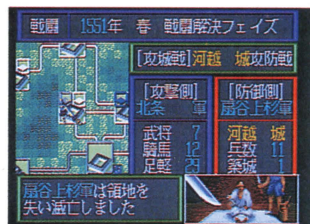
maker land

タイトー

タイトーナイズされたパソコンの移植！

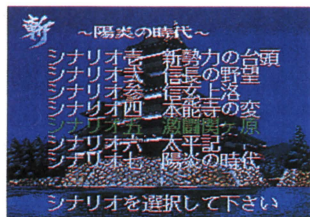
斬 ～陽炎の時代～

かたくなにHuカードゲームをつくりつづけていたタイトーがついにCD-ROMゲームを発売！ しかも意外や第１弾はパソコンゲームからの移植もの。しかし内容はタイトーのアミューズメント技術でグレードアップ。

CD-ROM² スーパーCD-ROM²両対応
12月27日発売予定
7500円（税別）
シミュレーション
バックアップメモリ
マルチタップ対応（最大５人）
100％（11月18日現在）

マルチシナリオの城取りシミュレーション

このゲームは日本の戦国時代をモデルにしたシミュレーションゲームだ。しかしヘックス戦などはなく、戦術シミュレートよりも大勢を見きわめて戦力を投入していく部分がメインだ。特に特徴的なのは城取りで、敵部隊を全滅させても城を落とさなければその国は手に入らない。

タイトーならではの技術で完成度の高い内容に仕上がっている

シナリオは史実にそった７本

シナリオは７本。室町時代末期から始まる戦国時代をモデルにしたものがほとんどだ。応仁の乱後の混沌の時代から関ヶ原の頃まで史実に沿った状況を再現している。それぞれのシナリオは基本的には全国マップの勢力分布が違うだけだが、時代によって起こるイベントは少し違ってくる。また中には「太平記」というシナリオもあり、鎌倉幕府末期を再現したものもある。

歴史的事実に沿ったシナリオ群

それぞれのシナリオを始める前には状況を説明するデモがある。このデモはまるで日本史の教育テレビを見ているようで勉強になる。

最初にデモで状況を説明してくれる

勢力分布がシナリオごとに違っている

流れは簡単でもコマンドは複雑

春夏秋冬といった季節ごとを１ターンとしてゲームは進行する。１ターンはさらに６つのフェイズに分かれており、各大名ごとに順番がまわっていく。

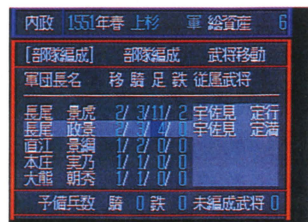
ターンの流れは実に大ざっぱだ。最初に在野の武将が仕官してきたりするイベントがあり、次に農耕や情報収集などといった内政をする。そして隣国に攻め入り戦闘するフェイズが２回繰り返される。

ゲームの流れ

イベントフェイズ
↓
内政フェイズ
↓
第一行軍フェイズ
↓
戦闘解決フェイズ
↓
第二行軍フェイズ
↓
戦闘解決フェイズ

イベントには武将が仕官してきたりして国のパラメータに影響する

兵をたくわえるには城を取るしかない

兵はわずかずつ増える騎馬部隊とお金でやとえる足軽、鉄砲隊の３種類。石高によって騎馬の増える数や収入が違うので、自分の国の石高を上げるのが戦力アップの近道。しかしやたら好戦的な諸外国が多いので、治水工事などしていても追いつかない。ようするに周囲の国を侵略するしかないのだ。

内政フェイズで兵を雇える。足軽は城攻めには大きな戦力となる

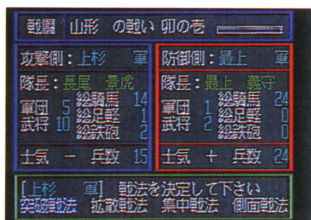
シミュレーションの常識を越えた戦闘システム

隣国に侵入するか、逆に侵入された場合には戦闘解決フェイズで処理される。もし侵入した城に敵将がいれば野戦となるが、将がいない場合には攻城戦となる。野戦の場合も、敵部隊を駆逐した後に攻城戦へともつれ込む。そして城を落としてはじめてその国が手に入るのだ。

大兵力がぶつかり合う野戦。兵が多すぎてちらついてるけど…

まるでRPGのような野戦

野戦が始まると、まず戦力のうちどれだけの兵を敵にぶつけるかを決め、さらに陣形を決めて戦闘に突入する。戦闘画面はなんと横から見たリアルタイムに変化する画面だ。戦場に出した戦力に応じて人型のキャラクタが表示され、わやわやと乱戦を展開する。

野戦のモードで使えるコマンドは4つあり、基本的には相手の出方と数に応じて陣形を変化させていく。また必要に応じて援軍を出したり強力な飛び道具を使用したりもできる。

敵の戦力に応じて繰り出す兵力と戦法を変える。士気にも注意

戦局はリアルタイムに変化する。やられた部隊は画面から消えていく

野戦で使える4つのコマンド

コマンド	説明
追加配備	城や本陣の温存戦力がある場合には援軍を出せる。危なくなったらこのコマンドだ
鉄砲使用	鉄砲部隊を戦線に投入する。戦局が不利なとき、あるいは一気にかたをつけたいときに使う
退却命令	本陣または城に引きあげる。攻めあぐねたとき、敵の戦力を消耗させて籠城するときには有効
戦法変更	陣形を変化させ、戦法も変える。敵の出方に応じて変化させる。戦力によっても有効な陣形が違う

大逆転には鉄砲

このゲームでの鉄砲の役割は大きい。相当不利な戦局でも、一気に逆転できたりする。鉄砲はお金で買えるので必ず1部隊は揃えておくべきだ。なにしろわずか1部隊の鉄砲で10倍以上の足軽や騎馬部隊を倒したりすることもできるのだ。同じぐらいの戦力でぶつかり合ったときには鉄砲の数で勝敗が決まるといっても過言ではない。

また、「太平記」のシナリオのみ鉄砲ではなく弓矢部隊となっているが、使い方は鉄砲と同じで、表示されるグラフィックも同じだったりする。

後方から現れた鉄砲部隊の攻撃

敵の頭上に大きな弾丸が降り注ぐ

兵力がものをいう城攻め

敵部隊を一掃したら城攻めだ。城攻めには2つの方法があり、一気にけりをつける強襲とじわじわと攻める包囲とがある。強襲だと短時間で城を落とせるが損害も大きい。逆に包囲ならば損害は少ないが落とすには時間がかかる。

実際には強襲にしろ包囲にしろ兵力が大きいほど有利で、大部隊で攻め入る方が安全。この城攻めが『斬』の大きな特徴である。

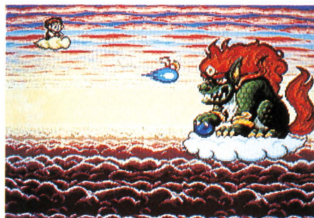
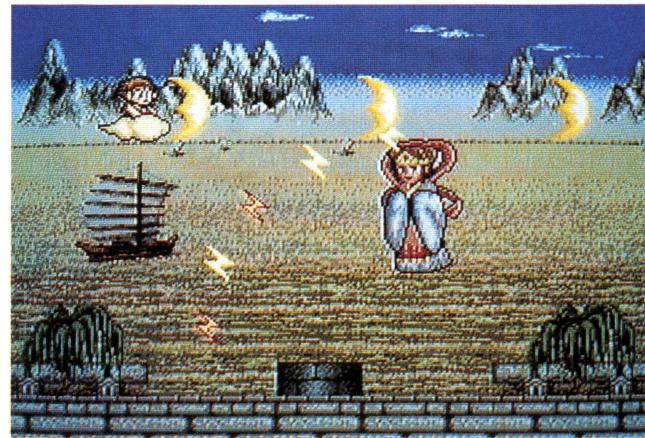
包囲戦法。圧倒的な兵力がある場合には絶大な効果がある

強襲戦法。こちらは圧倒的な戦力があって、時間がない場合に使う

戦力比較を見誤ると城攻めで全滅したりすることがある

極楽中華大仙

Huカード(容量未定)
発売日未定
価格未定
アクション
コンティニュー
PCエンジンGT通信対応
70%(11月18日現在)

孫悟空が雲に乗って戦うシューティングゲーム『中華大仙』のPCエンジン版。ただしこのPCエンジン版は業務用とはまったく違ったステージ構成になっている。いわば『中華大仙2』といった趣のもの。全編中国風のグラフィックの中を中華ナイズした敵と戦っていく。途中ショップで武器を買ったりすることもでき、システム的にも業務用とはちょっと違っている。

色使いや敵キャラがもろ中国

まるで天女みたいな敵。背景もかなり美しい

日本コンピュータシステム

原作者による初の完全オリジナル

魔物ハンター妖子 魔界からの転校生

ビデオやCDなどさまざまなメディアに登場した『魔物ハンター妖子』。今回はキャラクタを中心に、ストーリー序盤を紹介しよう。

高校生3人組が魔界で大冒険！

普通の高校生が、ふとしたことから魔界を冒険するという、魔界を舞台にしたアドベンチャーゲーム。原作者の意向で、難しい謎を解くというのでなく、誰にでも『妖子』の世界が楽しめるようになっている。また操作も「話す」「見る」などのコマンドを選択するだけなので、簡単に遊べる。

⬆妖子と一緒に魔界で大冒険しよう

ある日、物語は始まった

妖子が通っている私立紅華学園。ある日、この学園に1人の男が転校してきたことが、すべての始まりだった。男の名はショウマと言い、記憶喪失になっていた。偶然妖子と千賀子のクラスメートとなった彼は、何も知らない2人に質問攻めにされ困ってしまう。そのとき、突然の大地震に襲われ、妖子たち3人は教室から消えてしまうのだった。気がつくと、妖子はショウマや千賀子と一緒に、洞窟のように暗い穴の中を下へと落ちていた。その穴の底で妖子たちを待ち受けるのは、魔界と呼ばれる魔物が棲む世界であった。人間の世界に戻るための冒険が始まった。

⬆ある朝、1人の転校生が来たことから、全てが始まったのだ…

⬆暗闇を落ちる3人。見てられない

⬇何だか変な場所へと落ちてきてしまった3人。ここは一体…？

魔界にやってきた主人公3人！

このゲームの主人公となる3人は、それぞれ違った個性を持っている。しかしプレイヤーが操作できるキャラクタは決められていて、記憶喪失のショウマただ1人。このショウマをうまく動かして、妖子たちと一緒に物語を進めていくのだ。また、話が進むにつれて、ショウマの秘密も明らかになる。

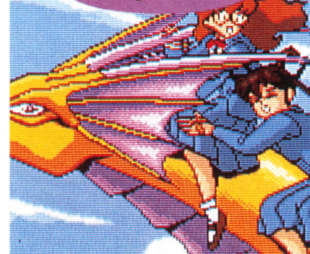
⬆真っ赤なチャイナドレスがセクシーな妖子。やっぱりかわいい♡

妖子	ショウマ	千賀子
恋を夢見る16歳の女の子。何にでも興味を示す明るい性格だが、けっこうドジだったりする。彼氏を募集中だ	紅華学園に転校してきた記憶喪失の少年。どことなく陰がある感じがする。心優しいまじめなタイプ	妖子の親友で、クラスメイト。いつも何か食べ物を持っている、色気より食い気のタイプ。丸眼鏡がポイント♡

行く手を阻んだり仲間にもなる魔物

このゲームは舞台が魔界ということで、いろいろな魔物が登場してくる。しかしそのすべてが敵になるのではなく、味方となって妖子たちを障害から助けてくれる魔物もいる。ゲームの途中からは、妖子と一緒に旅をしてくれる小さい魔物も出てくる。また、アイテムを使うと邪魔するのをやめる奴など、ものに左右される魔物もいる。

⬅途中から妖子たちの仲間となり、一緒に冒険の旅をしてくれるぞ！

ドラゴン

妖子たちを背中に乗せて飛ぶドラゴン。妖子の大事な仲間だ

タイガー

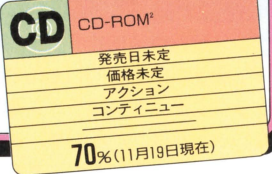
道を通れなくして妖子の邪魔をする。結構顔はかわいい

日本コンピュータシステム

太助とキャピ子の人気シリーズ順調に開発進行中

改造町人シュビビンマン3

太助とキャピ子が、平和のために戦うアクションゲーム第3弾。今回は、その主人公2人を演じる声優を紹介しちゃうよ。

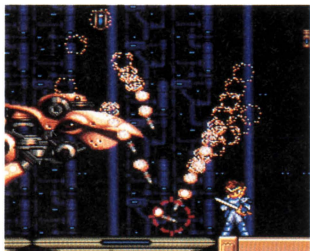
CD CD-ROM²
発売日未定
価格未定
アクション
コンティニュー
70%(11月19日現在)

シュビビーム健在! キャラもリアルに

『シュビビンマン』の1作目や『2』では、太助やキャピ子などのキャラが2等身でかわいい印象があった。今回の『3』では、キャラが3等身ぐらいになりリアルになった感じがする。さらに、主人公だけでなく敵ロボットの動きも良くなり、よりリアルなアクションゲームに生まれ変わったのだ。また、シュビビンマン最大の武器であるシュビビームが、『3』では『2』に比べてシンプルになった。

⇧シュビビームをかっこ良く決める太助。思わず見とれちゃいそう…

シンプルになっても威力は変わらない。今回も「シュビビーム!」の声も勇ましく、大活躍するよ。

⇧美しい夕日をバックに脱出艇に乗り込むキャピ子。戦士の顔をしてる

⇩2面の中ボスと戦う太助。敵キャラもよりリアルになったぞ!

シュビビンマンの開発者が語る!!

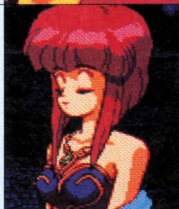
今回CD-ROMに生まれ変わるということで、自分たちのアイデアが、どこまで表現できるかに挑戦してみました。主なものとしては、キャラクタの細かい動きを表現することや、敵キャラの複雑な攻撃方法などが挙げられますね。ただ、前作までの『シュビビンマン』とのつながりは、ほとんど無くなってしまったかもしれません。実際に、キャラデザインが変わり、絵柄もまったく違ったものになりました。また、今回は新たにビジュアルシーンが加わりましたが、あくまでもアクションゲームのおまけという感じです。おまけと言っても、1カットごとに手がこんでいるのでかなりきれいに仕上がっているんですよ。ユーザーの方が喜んでくれると嬉しいですね。

⇧チーフの濱田さんと企画の斉藤さん。『3』開発の中心人物だ

主要キャラクタの声優を紹介!

各キャラクタの声優がすべて決定し、去る10月29日原宿にある収録スタジオでセリフ録りが行われた。どの声優さんもテレビアニメやCMなどで現在活躍中の人気のある人ばかり起用している。主役を演じる2人は「シュビビーム」とうまく言えずに苦労していた。

⇧みなさん素晴らしい演技を見せてくれました

キャラクタ	声優	紹介
太助	山寺 宏一	『らんま½』の響良牙役や『魔神英雄伝ワタル』のクラマ役など、数々のアニメに出演している。ミニアルバムも出している人気声優。
キャピ子	富永みーな	『機動警察パトレイバー』の主役、泉野明を演じている。他にもNHKアニメ『ひみつの花園』や長寿番組『サザエさん』に出演中。
クレハ姫	島津 冴子	最近では『らんま½』の九能小太刀役や、『アイドル天使ようこそようこ』の久美子役を演じているベテラン声優である。

INNER EYES

らんま『テレカ大賞』受賞

前作のアクションゲーム『らんま½』には、限定版のテレカがあった。このテレカが、何と『第6回テレホンカード大賞・フリー一般部門』で堂々の1位に輝いた。テレホンカード大賞は年に1度、一般の人々の投票で決められるのだが、ゲームのテレカでここまで人気が高いのは今回が初めてになる。まだまだ値打ちはあがりそう。

⇧これは授賞式の写真。何百枚とあるテレカの中から選ばれた

⇧見事1位に輝いた限定版テレカ

maker land

ヒューマン

3種類のスポーツがそれぞれ多人数プレイ可能

ヒューマンスポーツフェスティバル

人気のスポーツゲームを数多く出しているヒューマン。中でも多人数プレイのできるゲームの評判が高い。このゲームはその集大成。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
スポーツ
パスワード・バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大4人)
60%(11月20日現在)

人気の3大スポーツが1枚のCDに

ヒューマンのスポーツゲームの中でも、好評だった『ファイナルマッチテニス』と『フォーメーションサッカー　ヒューマンカップ'90』の続編、新作の『ファインショットゴルフ』の3作品を1枚のCDに収めたのがこのソフト。

作品には各スポーツのアニメビジュアルまで入っており、まさにスポーツの祭典といった内容だ。

ファインショットゴルフ

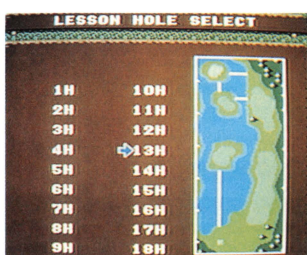
この『ファインショットゴルフ』は、よくあるゴルフゲームのシステムを採用した、親しみやすいものを目指して作られている。ヒューマンのスポーツゲームの中では難易度を抑えめにしてある方なので、初心者にも楽しめる。

画面はこんな感じ

4つあるモード

このゲームのモードは4つある。まず、好きなプロゴルファーを選び、コースをまわって競いあうトーナメントモードや、全18ホールのなかから好きなコースをセレクトし、純粋にゴルフを楽しむレッスンモードなどがある。

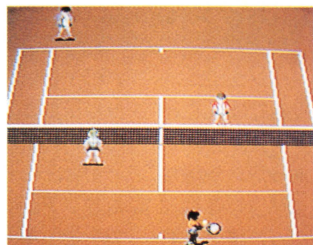
ショット前にはクラブをセレクト

ゴルフはデータが大切。データが見やすい画面構成はとても親切

コースは自由に選べるレッスンモード。これは難しそうなコース

ファイナルマッチテニスレディース

システムは、前作『ファイナルマッチテニス』と同じもので、キャラクタが女性プロテニス選手に変わっただけ。前作同様、選手のクセなども忠実に再現してある。4人同時のダブルスも可能。

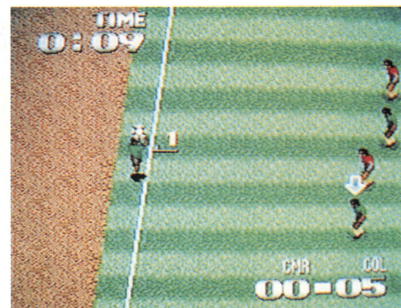
し烈な女同士の戦いが始まる

有名女性プレイヤーをもじった名前。誰が誰だかわかるかな？

女子テニスはコートも華やか

フォーメーションサッカーヒューマンカップ'92

このゲームも前作『フォーメーションサッカー　ヒューマンカップ'90』と同じシステム。もちろん前作同様、操作性も抜群。変更点は、登場するチームが多少変わった程度。新たに、ベルギー、コロンビア、ルーマニアなど5チームが新たに加わった。旧来のチームも、選手のデータがすべて新しいものに変更されている。

世界で一番人気の高いスポーツ。だから世界が相手！

サッカーのだいご味が凝縮。多人数プレイが燃える

INNER EYES

ヒューマンのクリスマス

ヒューマンが一般ユーザーに贈るクリスマスのひととき。「ヒューマンクリスマスフェステバルｉｎ原宿」が、12月22日にディアキッズラフォーレ地下2階の「エスパス」で催される。内容は、新作ゲームの展示やゲーム大会など。抽選によるプレゼントもあるので参加してみてはいかがかな。

出展作の『ファージアス』

NHKエンタープライズ

合戦また合戦の戦国シミュレーション

NHK大河ドラマ 太平記

NHKエンタープライズのPCエンジン第2弾はNHKの顔ともいえる大河ドラマのゲーム化だ。テレビのノリでゲームができる?

Hu	Huカード(4Mbit)
	'92年1月31日発売予定
	6500円(税別)
	シミュレーション
	バックアップメモリ
	90%(11月7日現在)

本家NHKが贈る戦乱絵巻

このゲームは鎌倉時代末期から室町時代初期の戦いをシミュレートしたウォーゲームだ。シナリオは2本ある。足利尊氏を核とする朝廷方武将となり、北条一族の鎌倉幕府を倒す「鎌倉幕府の存亡」と、北畠顕家を核とする南朝方武将となり、足利一族の北朝方武将を討つ「南北朝の大乱」だ。

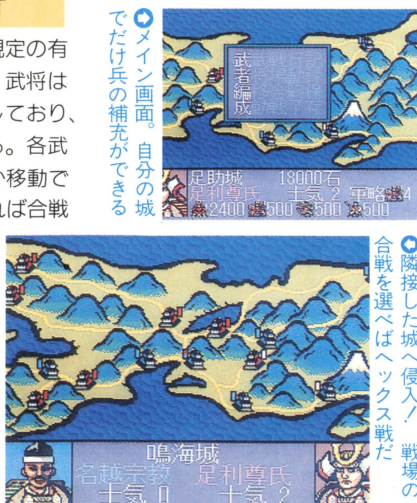
テレビ番組とは世界観以外の結びつきはないが、関東武者たちの熱き戦いを満喫することができる。

まさに戦国絵巻グラフィックといった感じのタイトル。これは尊氏?

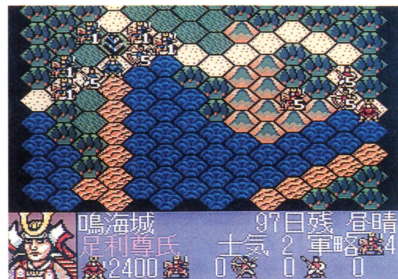
不気味な天狗のタイトルバックで最初のシナリオは始まる

戦中心の進行

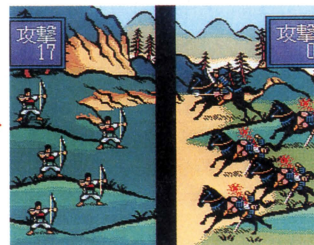
このゲームの目的は、規定の有力武将を討ち倒すことだ。武将はそれぞれ全国の城に割拠しており、2つの勢力に分かれている。各武将は隣接している城へしか移動できず、その城に敵将がいれば合戦をすることができる。しかしこのゲームでは合戦に勝ってもその国を自分のものにすることはできない。兵の補充は自分の城へ戻らなければできないのだ。敵を皆殺しにすることこそが最終勝利なのだから。

メイン画面。自分の城でだけ兵の補充ができる

隣接した城へ侵入! 戦場の合戦を選べばヘックス戦だ

絵巻風の戦闘シーン

このゲームの全体は、室町時代の戦国絵巻のようなイメージで統一されている。全体マップや武将の顔などのグラフィックはまさに戦国絵巻。さらに戦闘シーンでは淡い色使いの地形の上に武者たちが登場し、アニメーション効果で戦闘が展開される。太平記の時代を満喫できるグラフィックだ。

戦場マップはいわゆるヘックス画面。部隊の種類は3種類だ

馬対弓

弓の先制攻撃が始まった!

豪快な騎馬武者も間接攻撃にはなすすべもなくバタバタ倒れる

長刀対弓

隣接ヘックスから弓で攻撃!

今度は弓で攻撃できない

勝敗を決める各要素

戦場マップでの各部隊の勝敗は、さまざまな要素によって決まる。部隊は長刀、弓矢、騎馬の3種類。それぞれの部隊の強さは地形や天候、昼夜の状態によって極端に変わる。また、長刀は騎馬に強いといった相性もあるので、戦術を考えなければ勝てない。

同じ部隊同士でも地形で攻撃力が違うのを利用して戦うのだ

この画面は開発中のもので、市販ソフトでは削られてしまうらしい

OTHER MAKERS

アトラス

容量の関係で前編、後編の2本に分かれた『雀偵物語2　宇宙探偵ディバン』。後編の『完結編』は続きの2本のシナリオと、麻雀だけで遊べる対戦モードが付いている。このフリー対戦モードは、『完結編』だけにつく特典みたいなもの。出てくる全部の敵キャラと、自由に戦うことができる。

それに続く新作は、アトラス産のクイズゲーム第2弾『クイズタイムショッキング(仮称)』。タイムマシンで世界各地はもちろん、異次元にまで舞台を広げ、いろいろなクイズに挑戦していくというもの。3Dダンジョン内の敵をクイズで倒すなんていうモードもある。

『雀偵物語2　宇宙探偵ディバン／出動編』結構♡なカットがgood

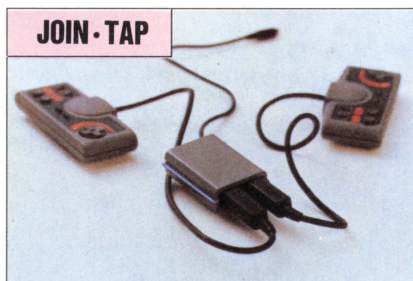
テイチク

『ゴッド・パニック　至上最強軍団』は、画面写真が公開できるまでに開発は進んでいない。現在はイラストで雰囲気を味わってほしい。Huカードのシューティングで、かなりコミカルな味付けがなされているようだ。発売は来年の夏になる模様。もう一本の『50th』はCD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応のRPGだ。

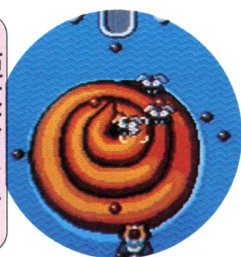
こんなキャラ総出演『ゴッド・パニック　至上最強軍団』のイラスト

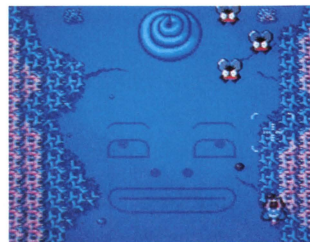
シュールド・ウェーブ

ファミコンからの移植にあたる『ココロン』。CD-ROM²で3月に発売される予定。その画面が公開されるより早く、周辺機器の情報が飛び込んできた。PCエンジン専用のマルチタップで、単体では2人まで遊ぶことができる。さらに、拡張すれば3台まで接続が可能。つまり、理論上は最大6人まで遊べることになるわけだ。しかし、6プレイヤー対応のゲームは今のところ開発はされていないのだが…。12月15日発売予定で、価格は2280円だ。友達と1個ずつ買って、持ちよるなんてのがお勧め。

JOIN・TAP

多人数でプレイできるのはPCエンジンの魅力

メディアリング

『スパイラルウェーブ』もあと発売を待つばかりとなり、同社の次なる作品は『トイレキッズ』。その名の通り題材はズバリ、トイレとウンチ。2人同時プレイも可能な、実に臭いシューティングゲームだ。主人公はオマルにまたがった大介君。襲いかかる敵キャラたちは、ブリブリ四天王。それぞれ、ハナクソトンボ、ミミクソマンモス、メクソクジラ、ウンピ大王と捻やぶりのネーミング。愛情を込めてクソゲーと呼ぶのが、最も適切なのかもしれない。

巨大なウンチ

なんて言えば良いのか？

深海にまでウンチがある

こいつがブリブリ四天王の1人ミミクソマンモスだ

ココナッツジャパン

ラインナップの中で一番開発が進んでいるのが『パチ夫くん十番勝負』。パチ夫くんが主人公というからには、当然ストーリーがあるパチンコゲームだ。CD-ROM²版なみとはいわないまでもイベントごとに、ビジュアルは差し込まれる予定。今回の敵は、謎のパチンコ・マフィア「出玉社会」だ。またしてもパチ夫くんがパチンコ星を救うために、立ち上がるってわけ。発売は来春予定。

パチンコ店内の様子は？

パチンコも当然新しい台が盛り込まれている。これは一発台ってヤツ

これは権利物。カラフルな台の色はPCエンジンのなせる技かな！

アイ・ジー・エス

現在は『IQ PANIC』の最後の調整段階に入っている。1万5千問にも達するクイズのデバッグに難航している状態。モードは大きく分けて、1人用と多人数用のふたつが用意されているのだ。

電脳大魔王の野望

こちらが1人用のクエストモード。電脳大魔王にさらわれた村娘たちを、青年が救いにいくというRPG風のクイズゲームだ。フィールドを歩けば、敵がクイズで戦闘を仕掛けてくる。ボスキャラたちは肉声でばっちりしゃべるぞ。

⬆宿屋があるのはまさにＲＰＧ風だ

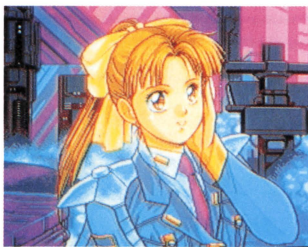
日本縦断スーパークイズ

多人数のパーティモードは、日本全国を様々なクイズで巡っていく。そのクイズ形式は、全部で10種類。それもクイズゲームのパロディみたいなものばかり。最大5人の出場者たちは、全国チャンピオンを目指して戦うってわけ。

⬆問題のジャンルも多岐にわたる！

角川メディア・オフィス

麻宮騎亜総監修、菊地通隆原画のゴールデンコンビがお届けする『サイレントメビウス』。現在開発は、絵コンテを作り上げている段階。定期的に新しいグラフィックはあがってきてはいるが、まだそれもテスト用に描いたものだ。ゲームはRPGだが、まだそれとわかる画面は公開されていない。

⬇グラフィックのレベルは相当高い

トンキンハウス

同社の新作は『サイバードッジ』。ゲームはほとんど完成状態にある。まさに血湧き、肉躍るといった言葉がぴったり。忍者やエイリアンなどサイバーなキャラたちが、肉弾戦を繰り広げる。ボールがヒットすれば「ウゲッ！」という叫び声とともに、血しぶきが飛び、装備がドンドンはがれていくのだ。試合は一方が全滅するまで続く。

⬆激しくボールがヒット！　鎧破壊

⬆石庭をコートに、おごそかに戦う

日本物産

来年はF-1のTeam Lotusを、全戦を通じてスポンサードする日本物産。今年はさんざんな成績だったが来年こそは…？

パック・イン・ビデオ

『秘宝伝説クリスの冒険』の次にくるタイトルは『川のぬし釣り自然派』になりそう。画面ももう少しで公開できそうだ。

アイマックス

PCエンジンでは『冒険男爵ドン』のみ。現在はスーパーファミコンの方にも、積極的に取り組んでいるようだ。

アイレム

『R-TYPE Complete CD』以外の唯一のタイトル『ドラゴンブリード』の最新情報は未だに届かない。

アスク講談社

『太閤記』は開発に時間がかかり、当初の予定よりも発売日がずれこんでしまった。発売は来年の春になる模様。

インテック

『アルガノス』は現在開発の真っ最中。『ザ・プロ野球II(仮称)』の方が発売は早くなりそう。これ以降の作品はシミュレーション。

工画堂スタジオ

『スーパーシュヴァルツシルト』発売直前で、人気も盛り上がってきた。次回作は現在のところ未定の状態。

サン電子

『クイズの星(仮称)』は開発が遅れぎみ。発売はまだ未定のままである。このゲームが落ち着くまで新作の情報もないようだ。

システムソフト

同社の『ロード・オブ・ウォーズ』に続く作品も、当然シミュレーションでいくとのこと。

データウエスト

『ライザンバーIII』の開発がうまく進めば、年内か年明けに画面が初公開できるかもしれない。

テンゲン

昨今はくやしいがメガドライブの方が同社の新作情報が多い。PCエンジンのタイトルに動きなし。

日本電気ホームエレクトロニクス

同社の参入第2弾の『21エモン(仮称)』は、いまだにジャンルはおろか、媒体も未公開。

ブレイン・グレイ

次に控える作品は、どうやら同社の続編ものになるようだ。ということはあの大作RPGか？

ホームデータ

『ホームデータの囲碁(仮称)』は、Huカードでの発売を見送るかもしれないとのこと。

U　P　L

『麻雀覇王伝カイザーズクエスト』は同社としては、珍しい麻雀シミュレーション。

ユニポスト

『ダイノフォース』はブック付きで、『サーカスライド』に引き続き本屋さんルートで発売予定。

ライトスタッフ

シド・ミードがデザインを担当する『テラフォーミング』に、当分の間は全力投球だ。

リバーヒルソフト

次号では『BURAI II(仮称)』と、『トップをねらえ！』の画面が公開できる可能性がある。

パルソフト

『マジカルチェイス』後の新作はまったく未定の状態。

フェイス

こちらも『タイムクルーズII』後の新作情報はない。

番外編 SUPER OTHER MAKERS

現在、PCエンジン参入メーカーは47社。その中には発売予定のタイトルさえ、発表していないメーカーがあるのを忘れてはならない。今回はそのメーカー群にスポットを当ててみる！

クリーム　2年ぶりに動き出した！

この2年間、クリームは他社のブランドのゲームを、いくつか手がけていたそうだ。それは、今よりさらに上を目指しての技術向上であり、地道な努力である（しかし、世間一般ではそれを下請けというのも確かだが…）。そんな努力家のクリームが、いよいよ動き出すときがきたのだ。約2年前に発売した、ボクシングゲーム『ブルファイト　リングの覇者』以来に放つモノとは…。その真相に、今、迫る!!

お題はスポーツ

何と、お題はスポーツゲームとのこと。現在、企画はすでに固まっており、今、制作に取り掛からんとしているそうだ。メディアはHuカードでの発売となる予定。

読者のみなさんへ

最後にクリーム広報の桃井さんが、これからの意気込みを語ってくれた。

クリームはこの2年間、技術向上を目指して修行をしていました。そして、このたびHuカードでスポーツゲームを出すことになりました。このゲームも、これからも、よりよいモノを出していくので、よろしく！

（クリーム・桃井）

アスミック　スーパーCD-ROM²でやるよ

ここのところPCエンジンを少し離れて、その他の機種でいくつかタイトルを出していたアスミック。今度、スーパーファミコンで『超攻合神サーディオン』というアクションゲームを出すので、PCエンジンはかなり、ごぶさたとうのかと思いきや、PCエンジンでもスーパーCD-ROM²のアドベンチャーを出す！とのことだ。

読者のみなさんへ

買ってプレイしてみて、ヨカッタ！と思うようなソフトを出していきます。アドベンチャーは、年開けから4月ぐらいに詳しいことをお伝えできると思います。

（アスミック・大原）

この紳士殿が、アスミックの大原さんです

ビデオシステム　わすれないでね♡

ビデオシステムは、業務用とスーパーファミコンの両方でF-1のゲームを制作していたため、PCエンジンはかなり、ごぶさたさとなってしまったとのこと。

しかし、PCエンジンでソフトを出す意思は、まだまだあるよともいってくれたので、業務用からの移植なんかを期待しながら待っていよう。次にPCエンジンでは、Huカードではなく、CD-ROMで出る確率が高いそうだ。

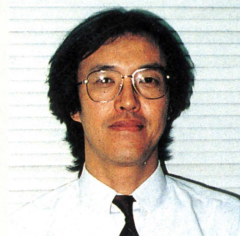
読者のみなさんへ

決して、PCエンジンをやめたわけではないので、みなさん、わすれないでね。

（ビデオシステム・紅一点の橋本）

このぬいぐるみが橋本さん。ウソ

データイースト　ウチはよくばりなんです

データイーストは、ゲームを作ることのできるコンピュータすべてに関心を持っているとのこと。それは、メガドライブにスーパーファミコン、そしてパソコンにも及ぶそうだ。現在はスーパーファミコンに真っ向から挑戦してるので、PCエンジンはただいまお休みしてるとのこと。

まじめに、そしておもしろく話してくれた竹内さん

読者のみなさんへ

どのハードウェアのユーザーにも、誰にでも、楽しめるをモットーに企画開発していきますので、よろしく！

（データイースト・竹内）

エイコム　現在進行形でパワーを貯めてます

約1年前に『天聖龍　セイントドラゴン』を出して以来、おとさたのなかったエイコムは、現在進行形でパワーを貯めていたそうだ。一時期、スーパーCD-ROM²で何か出すといっていたのだが…。

読者のみなさんへ

これからもエイコムを、よろしくお願いします。

（エイコム・佐藤）

お決まりの挨拶を残してくれた。

T.S.S.　1、2年お休みします

もともと、事務処理や販売管理のプログラムを企画している同社は、ゲームは1、2年お休みするとのこと。本職の事務処理のほうでがんばって、そして、いつかゲームも出して欲しい。

読者のみなさんへ

長い冬眠になると思いますが、『デッドムーン　月世界の悪夢』をやるとき、思い出して下さい。

（T.S.S.・寺尾）

サリオ　ウチには担当者がいないんです

サリオにはもう、ゲームに関する担当者はいないとのこと。ああっ！このまま撤退となってしまうのだろうか。

読者のみなさんへ

2、3年は出さないでしょう。

（サリオ・中茎）

SUPER OTHER MAKERSを終えて

恥ずかしい話ですが、今回SUPER OTHER MAKERSを担当したことで、初めてその存在を知ったメーカーもありました。そして、PCエンジン参入メーカーの歴史をたどっていくうちに、日本ソフト販売という倒産したメーカーがあることも知ったのです。このとき私はこう思ったのです。現在PCエンジン参入メーカー47社すべてに、このまま参入メーカーであって欲しいと…。しかし、今回話を伺ったメーカーの中には、すでに、もうウチはちょっと…というメーカーもありました。

去りゆくのか、あなたたちは…

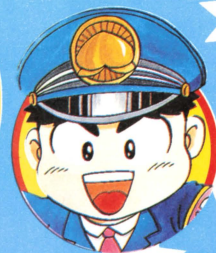
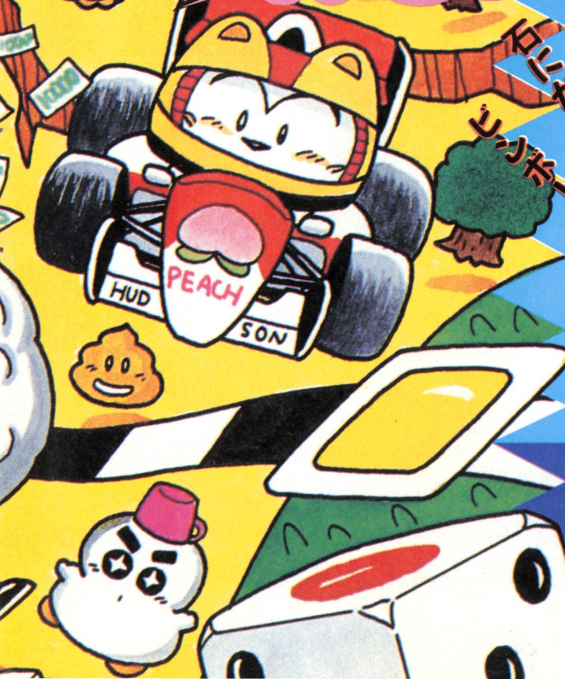
宮のもとに集う武将(もの)、源氏の名のもとに集う武将(もの)。いま、謀略の時代がひらかれる。

●南北朝時代の足利尊氏と新田義貞の戦いをシミュレート●登場人物(武将)は全40ヵ国二百数十名●登場人物との出逢いにAVG要素を取り入れたイベントを満載●交渉で相手を引き入れて戦う新感覚ゲーム●CD−ROMならではの迫力あるCD音源――シミュレーションとAVGをミックスした超感覚ゲーム。君は歴史を超えられるか?

12月13日発売(予定)
¥6,800(税別)

お問い合わせ:インテック エンジンデスク ☎03-3378-2680

原画:横山まさみち 原作:吉川英治「私本太平記」より

Enjoy Hudson
PC Engine
危険すぎるほど
び
MR

危険なゲーム!?
すべてにパワーアップ！
●恐怖の大王"キングボンビー"。こいつが通った後には、ペンペン草1本残らないと言う…。
●アロ～ハ～！ここは常夏の島ハワイ。こんな所にも目的地駅が！買い占めて巨額の収益をかせげ！
●ドジラVSモモトラマン、両雄の対決！光線発射だ！襲いくるドジラから都市を救え！
●イベントも、もりだくさん！人気のF1レースも楽しめる。F1マシンの華麗なる走りを見よ！
あの「スーパー桃太郎電鉄」が、すべてにパワーアップして帰ってきた！ しかも、恐ろしい新キャラ"キングボンビー"を引き連れて…。"キングボンビー"には情けなどカケラも無い。容赦なくお金を捨てさり、物件をたたき売ってくる！この恐怖にキミは耐えられるか？
SUPER
桃太郎電鉄II
グェッヘッヘッ！
ボンビラスの世界では石にかじりついてでもビンボーになるのだ!!
バックアップメモリ対応ソフト
12月20日発売
希望小売価格
6800円(税別)
恐怖のキングボンビー！
©1991 HUDSON SOFT ©1991 SUMMER PROJECT
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレフォンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

PC Engine
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
EFERA & JILIORA
The Emblem From Darkness
エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス
12月上旬発売予定 予価7,200円（税抜き）
©BRA GREY ©大陸書房 ©ひかわ玲子

新ヒロイック・ファンタジー英雄譚（サーガ）、完成迫る

ダンジョンや異次元の空間など、さまざまな世界を駆け抜ける女戦士たち

一人は魔道士になれなかった少女エフェラ、そしてもう一人は一国の王女ジリオラ。
生い立ちも境遇も異なる二人は、出逢い、ともに旅するようになる。
そんなある時、彼女達はやがて自らの運命を大きく変えることになるであろう"夢石"を手に入れた。はたして"夢石"に隠された謎とは、いったい何か？
時代は今、不可思議な石をめぐって大いなる変貌を遂げようとしている。

待望の2人同時プレイを可能にし、さらに迫力あるバトル・シーンが展開される！

従来のアクションに、2人同時プレイをプラスしたファンタジック・RPG。
多種多様なフィールドで広がるマップには、随所にトラップなどが散りばめられており、そこでのバトル・シーンは必見もの。
アクションは苦手という人でも、魔法や奥義を使いながら進めば、必ずエンディングまでいくことまちがいなし！

剣、魔法、そして奥義 うまく使い分けながら、痛快に先へ進もう！

主人公のうち、エフェラは魔法、ジリオラは奥義を使用することができる。
そして、それらはレベル・アップすることによって、次々とおぼえていく。
もちろん剣に関しては、どちらのキャラクターでも使用可能。
エフェラでプレイ、ジリオラでプレイ、そして2人同時プレイと3回はトライしてほしい。
それぞれの異なった能力をフルに活用し、フォーダ神聖皇国の野望を打ち砕け！

舞台劇をイメージさせる豊富なイベント・シーン また、豪華な声優陣で贈るストーリー音声は必聴！

基本的なイベント部分は、すべて舞台劇風のアレンジがされたスペシャル版で展開。
その数は30を超える。
本編の内容に関しては、これまで通りのストーリー重視。
さらに、多彩な顔ぶれの声優をゲストに迎え、臨場感あふれる仕上がりをみせている。

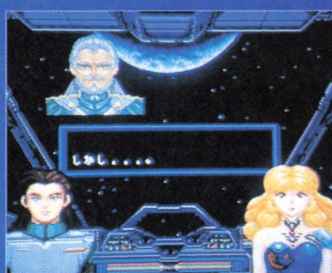
SPIRAL WAVE

多彩な登場キャラクターがストーリーをドラマチックに盛り上げる
3Dシューティング要素満載の超リアルでアクティブなニューRPGアドベンチャー。

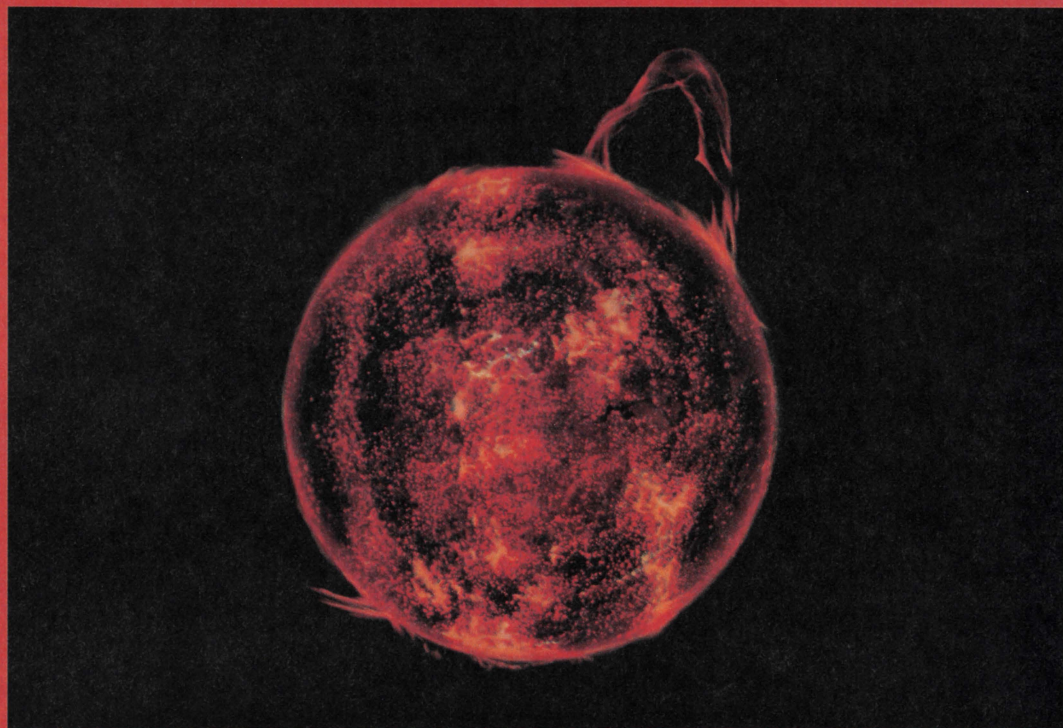
4M
バックアップメモリ
対応ソフト

12月13日発売!!
価格6,900円(税別)
テレホン・サービス:TEL.03-3589-6033

縦スクロール・コックピット画面

2390年。地球では、企業体を主体としたエリア都市、集合都市が至る所に発展していた。地球規模で運営される食料供給システム。生活圏と化した山岳地帯や海底。もはや残された課題は、空間移動システムの早期改善と新たなエネルギー源の確保のみ。しかし「太陽」の異変が地球崩壊の危機をにおわしていた。その原因究明のヒントとなる情報は、遥か宇宙の果てから送信される「スパイラル・ウェーブ」という謎の信号だけだった。主人公ロッカクタダスケは、母艦ホリーバレルに探索機とロ

通信モニター

ボットを積み、その探求へと旅だつ。君はタダスケとなり、各星系をめぐって情報を収集し、原因を追求しなければならない。壮大な宇宙を舞台とするゲーム・オデッセイ「スパイラル・ウェーブ」は、未知のロマンと冒険を満載。29名の多彩でユニークな登場キャラクターがストーリーをさらにドラマチックに盛りあげる。超リアルなコックピット体験で、3Dシューティングも存分に堪能できるニューRPGアドベンチャー。
君は、宇宙からどんな重要な情報を得ることができるのだろうか?

株式会社メディアリング 〒104 東京都中央区銀座5-13-12 サンビル6F 三菱樹脂株内 TEL.03-3215-0877 FAX.03-3248-0614

R·TYPE COMPLETE CD™

スーパーCD・ROM²用ソフト 12月20日発売予定!! 予価7,500円(税別) ©1991 IREM CORP.

声優紹介

神谷 明／リョウミナモト
麻上洋子／リイザステファニー
飯塚昭三
青森 伸
斎藤 茂
金沢寿一
玉川紗己子

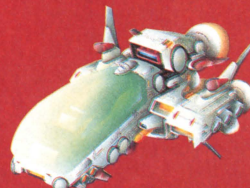
異層次元探査艇が、未知のメッセージに呼び寄せられ、次元の壁の向こうで見たもの、それはあまりにも危険な、そしてあまりにも純粋な、禍々しく猛る負のエネルギーの集合体であった。その猛烈な飢餓感は付近の文明圏を取り込み消化し、それを"血"として自らを維持、成長させ、あくことなく異次元のなかを増殖して行く、あたかも病原体の様であった。

……それは後にバイド——悪しきものども——と呼ばれた。

とうとう大工さんまでゲームになっちゃったぞ!!

ファミコン用ソフト

好評発売中!! 価格6,500円(税別)

©1991 IREM CORP.

バイドのクローン再生を阻止するのだ!!

スーパーファミコン用ソフト

好評発売中!! 価格8,500円(税別)

©1991 IREM CORP.

ファミリー コンピュータ™・ファミコン スーパー ファミコン® は任天堂の商標です。

人気アニメ「太陽の勇者ファイバード」(テレビ朝日系15局)でCM放送中!

テレホンサービス 札 幌 011-685-9131 名古屋 051-323-0270
福 岡 092-475-9400 東 京 03-3823-5130 大 阪 06-535-0651

アイレム株式会社

〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)

モンスタープロレス
魔界格闘技王座決定戦!
見えざる敵!
ジャングルのハンター
カメレオンマン
戦う死者!恐怖を知らぬ
ゾンビファイター
ドクロミドロ
忍術無頼!
闇を跳梁する覆面忍者
ザ・ニンジャ
優雅な凶獣!
マット・グロッソの切り裂き魔
キラーアマゾン
荒れ狂う筋肉!
突進する重戦車
マッチョ・ブル
掟無用のビッグ・バトル!!
凶悪モンスターレスラーが全部で16体。
いずれおとらぬ強者ぞろい。
生き残りの鍵は、体力、魔力、そして戦略だ!
驚異のクリーチャー!
闇にうごめく妖獣
ポイズンマン
①究極の魔法技、ピラニア攻撃!
②反則技の王道、鉄柱攻撃!
③みんな個性的なやつらだ!
PC Engine
PCエンジン Huカード 4メガROM バックアップメモリ対応 価格¥6,800 好評発売中

緊急発表!!

'92年春 新感覚RPG「BABEL」
スーパーCDで堂々発売決定!!

幻想（ファンタジー）世界と機械文明が融合した世界
――「BABEL」とは一体何か?!

30分1話のTVアニメ感覚で繰り広げられる
全6章の物語……。

「コズミックファンタジー」シリーズのレーザーソフトが
満を持して放つ超話題作!!

BABEL

――きっと「BABEL（そこ）」には君がいる……

レーザーソフト

発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575

PCエンジン CD-ROM²

雀偵物語2

～宇宙探偵ディバン 出動編(前編)～

アトラス CD-ROM² 4,800円(税別) 12月25日発売予定

アトラスがついにやった。麻雀ゲームとアドベンチャーゲームを組み合わせて痛快なゲームワールド「雀偵物語2～宇宙探偵ディバン 出動編～」を生み出した！ しかもそのキャラクターがデジタルアニメーションで動く！ 動く!! 動く!!! さあて、このゲームワールドの一端をここで教えて上げよう。

超絶！壮観!! 驚異のデジタルアニメーション完成!!

ぶっちぎりの内容だ！

ただの麻雀ゲームじゃない。単なるアドベンチャーゲームじゃない。それがこの「雀偵物語2」だ。なんたってアニメーションには4000枚近く（前、後編含め）の原画が使用され、ビシバシ動く。キャラクター・ボイスも当然の事ながら入ってる。んでもって、しかもオープニング、エンディングのテーマ曲も入っているのだ！これは目が離せないぞっ！

◀麻獣なんだけど、あのう、胸のあたりがちょっとアブナイような気がするんですけど…。

▶これが麻龍の三将軍だ。左から白(ハーク)将軍、中(チュン)将軍、發(ハッツァ)将軍。

そのストーリーは？

〝首領ドラー〟率いる悪の組織「麻龍」は地球にその魔の手をのばしはじめたが、宇宙連邦警察はそれを防ぐ術がなかった。しかし、一人の男が未知なる科学力で武装し、秘密結社「麻龍」に立ち向かった。

彼の名は神塚ダイ。宇宙探偵ディバンである。

◀ここで勝たないと先に行けない。(あたり前)

CAST		CAST	
神塚ダイ／ディバン	松本 保典	白将軍	伊倉 一寿
マリー	水谷 優子	中将軍	本多知恵子
桐島博士	緒方 賢一	ガルダス	こおろぎさとみ
桐島エリ	矢島 晶子	メルリス	小杉十郎太
首領ドラー	飯塚 昭三	アリシア	麻見 順子
神官ポン	折笠 愛	エムリス	三石 琴乃
サイトウくん	高木 渉	ニウス	西原久美子
發将軍	松井菜桜子	ナレーター	政宗 一成

▶麻獣に勝つとこんな画面が見られたりするが…。

▶負けると麻獣に袋だたきにされる。(しかも裸で)

これがディバンだ!!

このゲームはアドベンチャーの場面で捜査を行い、敵の美少女の怪人「麻獣」を探し出して、戦闘シーンは麻雀による対決となる。この場面でダイはディバンに変身することができ、この時特殊技を使えるぞ！「麻獣」を倒すと次の章に進むことができる。出動編は全三話あり、これを全てクリアーすればエンディング…だが、話は終わった訳ではない。この続きの後編は1992年2月下旬に発売の予定だ。

▼こちらが悪の組織「麻龍」の面々。うーん、こんなに明るい秘密結社は初めてだろうなあ。

▲ディバンとその仲間達。こうしてみると、正義の味方もなんとなくカワイイぞ。

STAFF

プロダクションデザイン／スタジオOX
キャラクターデザイン／鈴木典孝
メカニックデザイン／福地 仁
村田護郎
総作画監督／鈴木典孝
作画監督／波風立士
アニメーションプロデューサー／渡辺龍一
杉田篤彦

テーマソングはこれだ!!

1.「きみの笑顔がエネルギー」
作詞、作曲：毛利公美子／編曲：伊藤幸毅（元プリズム）

2.「Venus（金星）の見える丘で」
作詞：彩杏順子／作曲：芦沢和則／編曲：伊藤幸毅（元プリズム）

歌：河村 ゆみ

株式会社アトラス
ビデオゲーム事業部／〒162 東京都新宿区若宮町23-1

世界が日本を狙っている。

The KICK BOXING

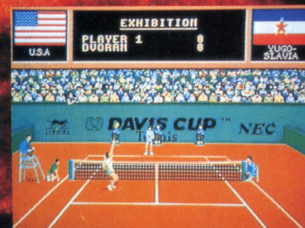
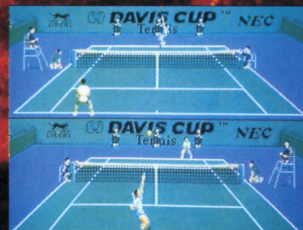
"Micro World——Bringing the world's greatest game software to Japan"

マイクロワールド日本上陸

TITLE

ザ・キックボクシング

ザ・デビスカップテニス

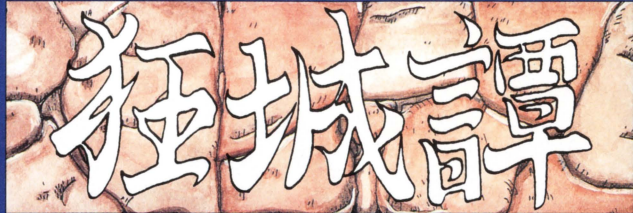
THE DAVIS CUP Tennis

(テレフォンロールプレイングゲーム)

待望のテレフォンゲーム新登場!!

全く新しいゲーム、テレフォンロールプレイングゲーム新登場。自宅の電話でゲームが出来る。操作は簡単。ただしプッシュフォン回線でなくてはダメ。
君はイメージの世界にまっさかさま。3分120円。新番組がゾクゾク登場するぞ。どんどんクリアしていってくれ。

テレフォンカードプレゼントもあるぞ。

KINGLY FANTASY

狂城譚(きょうじょうたん)

巻之一

原作者＝遠藤俊輔

マニヤックな君に心から贈る“狂城譚巻之一„
全部で3ステージ。キープもできる。
トリッキーだから、心して耳をかっぽじってよ～く聴かれよ。

東京☎0990-307-634
このQ₂の発信地は東京都文京区です。

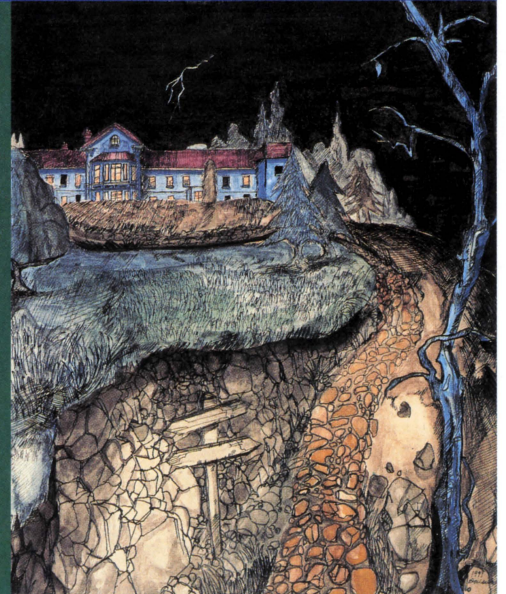
大阪☎0990-300-634
このQ₂の発信地は大阪市西区です。
(情報料 3分 120円)

悪魔のホスピタル

ただちに脱出せよ!

車の故障で、やっと灯りにたどりついた。助かった…だが、
そこは悪魔の病院(ホスピタル)だった。
全部で3ステージ。キープもできる。

東京☎0990-341-634
このQ₂の発信地は東京都文京区です。

大阪☎0990-335-634
このQ₂の発信地は大阪市西区です。
(情報料 3分 120円)

(テレフォンカードプレゼント ●上記番組どちらでもクリアしたら、日付、パスワード、氏名、住所、電話番号、年齢をハガキに書いて送付して下さい。毎月抽選の上500名様にオリジナルテレフォンカードをプレゼントします。〈送り先〉東京都文京区本郷局止め。ムサシプランニング宛)

TOKYO & OSAKA **MUSASHI PLANNING**
東京都文京区向丘2-36 ☎03-3368-9582

ただいま
絶賛発売中
名探偵
ホームズ
劇場版
「風の谷のナウシカ」と同時上映された幻の傑作!!
宮崎 駿
監督作品
「名探偵ホームズ劇場版」
ついに発売!!
VHS
TKVO-60275
¥5,800(税込)¥5,631(税抜)
カラー/スタンダード/60分
LD
TKLO-50056
¥5,800(税込)¥5,631(税抜)
カラー/スタンダード/60分/CAV
徳間の宮崎アニメがお求めやすい価格で新登場!!
★D-2フォーマットでノーカット完全収録
★「青い紅玉」と「海底の財宝」2話を収録
★劇場版とTV版ではホームズの声がちがいます。
オリジナルは劇場版!!
発売元/徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(3591)9163
Ⓒ1984RAI・東京ムービー新社

ウルテク UL-TECH wander・land

雪が降っても、氷がはっても、熱いウルテクで解かしてあげよう。大技が炸裂する、毎度お馴染みのこのコーナー。

ウルテクのランク
- 5 ●最高のウルテクは5つ星
- 4 ●結構すごいなってものに
- 3 ●がんばってるウルテクに
- 2 ●ごく普通のウルテクです
- 1 ●みんなが気づくウルテク

おまけモード発見!! 5

●ドラゴンスレイヤー英雄伝説 広島県 飯塚敏美

サウンドテストやモンスター図鑑を見られる、おまけモードを出すウルテクだ。

やり方は、CDのアクセス中に上、セレクト、Ⅰ、Ⅱを同時に押す。すると、おまけモードになりサウンドテストやモンスター図鑑などが楽しめる。また、このモードはスーパーカードより古いシステムカードでゲームを起動し、ランを押しても見ることができる。

●「JUST A MOMENT」の表示中に下のコマンドを入力

上、セレクト、Ⅰ、Ⅱを同時に押す

●パステルカラーのおまけモードになる。あとはⅠボタンで選ぼう

●たくさんの音楽が聴ける。イカスぜぇ

●敵を知るのも作戦のうち

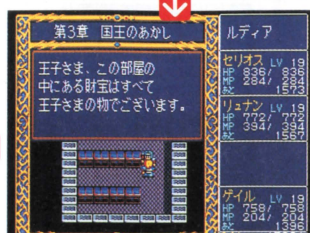
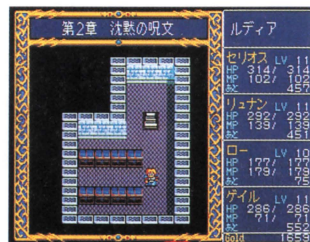
宝箱の中身が成長する 4

●ドラゴンスレイヤー英雄伝説 大阪府 阪上将司

このゲームでは、第1章をクリアするとルディアの城の中にある宝箱が開けられるようになる。中には武器や防具など、序盤ではありがたい品々が入っている。さて、この宝箱を第1章をクリアした時点で開けると「鉄のヤリ」が得られるが、第2章のクリア後に開けると「はがねの剣」に変わる。同様に防具も「くさりかたびら」が「はがねのよろい」になる。このように章を進ませて宝箱を開ければ、より成長したアイテムが手に入るようになっている。宝箱を開けずに終章までねばれば、かなり強力なアイテムに成長する。

●ルディアの城のこの場所に宝箱がドッサリおいてある

●第1章クリア後。たいしたアイテムではない

●第2章クリア後。まだ宝箱は消えずに残っている

●そして、宝箱を開けると、1ランク上のアイテムに変わっている

イラスト／カジワラタケシ

目玉のついたクツ発見!! 3

●ドラゴンスレイヤー英雄伝説　埼玉県 黒澤知弘

第5章になったらミラルダの家に行き、タンスを調べる。すると、「目玉のついたクツ」という変なアイテムが見つかる。この「目玉のついたクツ」を装備して、街や洞くつを歩くと、ランダムに50ゴールドずつお金を見つけることができる。

ミラルダの家を調べよう

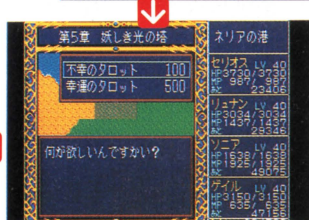
はたしてその効果は？

世の中、金ですぜ～っ

やみの商人 3

●ドラゴンスレイヤー英雄伝説　東京都 笑龍拳

ネリアの港の北には、まともにアイテムを売らない「やみの商人」がいる。しかし、ゲームが第5章まで進むと「幸福のタロット」と「不幸のタロット」という、普通では買えないアイテムを売ってくれるようになる。

まじめな商売に宗旨替え。信用しよう

珍しいアイテムを売っている

敵の運をダウンさせる

速く移動できる

●天使の詩　静岡県 小林　剛

このゲームでは、町の中やフィールドがキャラと比べてかなり大きいので、移動にとても時間がかかる。しかし、速く移動できるウルテクがあるのだ。

そのやり方は、移動するときⅡを押しながら方向キーを操作するだけ。すると移動の速度が2倍になるので、イライラすることがなくなる。

Ⅱを押しながらだと、速く移動できるようになる

ビジュアルが見られる

●バニラシンドローム　大阪府 藤原啓司

このゲームのアドベンチャーモードで、すべてのビジュアルが見られるウルテクが見つかった。

やり方はモード選択画面でアドベンチャーモードにカーソルを合わせて、方向キーの左を押しながら①を押すだけ。するとギャルのビジュアルが登場し、①を押すごとにギャルが変わる。また、このウルテクを使えばエンディングもたやすく見ることができる。

アドベンチャーに合わせて入力だ

左を押しながら①を押す

グラフィックが見ほうだいになるよ

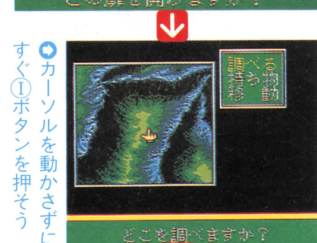
エンディングまで見られるよ

ラビジーと麻雀をする

●バニラシンドローム　大阪府 秋本清治

アドベンチャーモードで、ある程度ゲームが進むと、目的地の扉が3つ以上出てくる。このとき、本来行くべき目的地を選ばず、メニューの一番上を選ぶ。すると画面が切り替わり、その扉の中の画面になる。そこでカーソルの位置を動かさず、そのままの位置を調べると、ラビジーが出てきて麻雀ができる。普通のキャラならプレイヤーが上がった役の数だけ「ニンジン」をもらえるが、ここで出てくるラビジーに勝つと、上がった役の数＋5の「ニンジン」をもらうことができる。

例えばここでは、クリアした風の谷を選ぶのだ

カーソルを動かさずにすぐ①ボタンを押そう

勝つと「ニンジン」を5本余計にくれるのだ

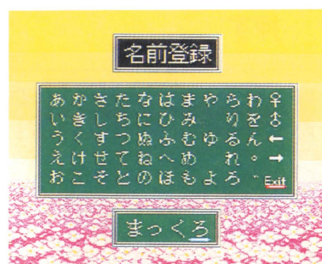
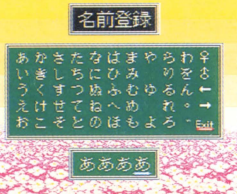
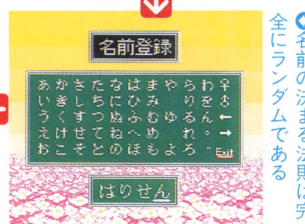
ラビジーで「ニンジン」を稼ごう

名前が変わる

●バニラシンドローム

埼玉県
陰山謙治

このゲームで名前が勝手に決まってしまう。

名前の登録画面で、同じ文字4つか、名前なしで登録すると「てっちり」「ハリセン」「すきやき」「てんぷら」「ごめんね」「たこやき」「たいよう」「おおきに」の8つのいずれかに名前が決まる。また、「ちくび」などのエッチな言葉を登録すると、「まっくろ」というふうに決まって、登録される。

4つ同じ言葉を入力すると勝手に名前が決まる

同じ文字4つで登録するか、名前なしで登録すると…

名前の決まる法則は完全にランダムである

Hな言葉は変換される言葉が一定

ボスと戦える

●メソポタミア

岩手県
佐々木努

このゲームで、いきなりボスと対戦できるウルテクが見つかった。しかし、ボスと対戦するには連射パッドが必要だぞ。

やり方は、タイトル画面でそれぞれのボスのコマンドを入力するだけだ。このウルテクでボスの倒し方をマスターしよう。

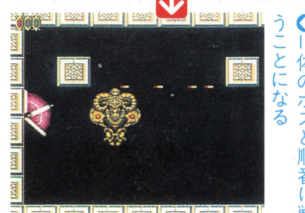
タイトル画面にしてから入力

魔　女

下、3段階連射にしたⅡ、2段階連射にしたⅠを押しながらランを連打する

炎を出しながら、体当たりをしてくる。強敵だ

各ステージのボス

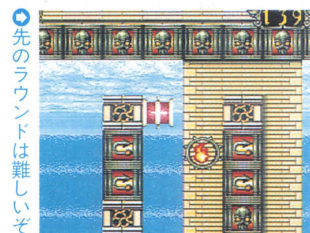
下、Ⅱ、2段階連射にしたⅠを押しながら、ランを連打する

12体のボスと順番に戦うことになる

ラウンド&サウンドセレクト

●メソポタミア

愛媛県
ダル公

自キャラがとても妙なこのゲームに、ラウンドセレクトとサウンドセレクトのウルテクが見つかったので紹介しよう。

やり方は、誕生日の入力画面で、方向キーの上、ラン、Ⅰを同時に押すだけだ。ラウンドセレクトは方向キーの上下でラウンドを選び、ランで決定する。また、Ⅰ、Ⅱを押すことでサウンドセレクトを楽しむこともできる。

生年月日の入力画面で下のコマンドを実行する

上、ラン、Ⅰを同時に押す

サウンドを聴くなりラウンドを選ぶなりしよう

先のラウンドは難しいぞ

シューティングゲーム発見

●メソポタミア

東京都
西川　純

このゲームに、別のシューティングゲームが隠されていた。

シューティングゲームにするには、まず上記のラウンド&サウンドセレクトのウルテクをする。そして、その画面でセレクト、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す。すると画面が目盛りの付いた画面に変わるが、ここで、Ⅱ、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押すだけだ。

まず、ラウンド&サウンドセレクトのウルテクをやり、この画面に

セレクト、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す

この画面にし、コマンドを入力

Ⅱ、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す

このゲームは、見た目以上に難しい。しかも、面白いのだ

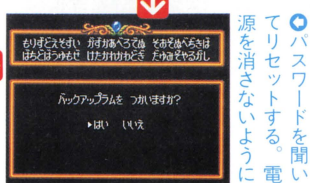
パスワードを入れ換える

●ニュートピアII

東京都
井上　誠

パスワードの入れ換えで、持ち物や装備などを強力にできる。
ゲームを始めたら、どこでもいいからパスワードを聞く。そこでいったんリセットして、タイトル画面でコンティニューを選び、パスワード画面を出す。すると、先程聞いたパスワードが入力されているので、表Aに照らし合わせてパスワードの上段を入れ換える。例えば表Aの⑦の位置を入れ換えると、剣、盾、鎧、ホールドアイテムが変わる。表Bを見れば、どこを入れ換えると何が変わるか、わかるハズだ。

ゲームを始めたときの装備は、こんなものだ

どこでもいいから、パスワードを聞いておく

パスワードを聞いてリセットする。電源を消さないように

リセットする

タイトル画面でコンティニューを選ぶのだ

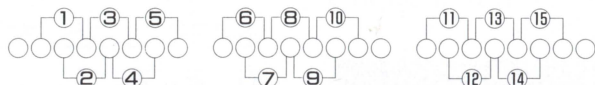
もりずとえそすい がおがすべろでぬ そおそぬべらきは
はちとほうゆもせ けたかれわわどき たゆみそやるがし

パスワード上段の⑦の位置を入れ換える。するとタイヘンなことが…

剣の表示がバグって最強の剣が手に入った

ホールドアイテムや鎧も変わる

ボスキャラも一撃で倒してしまった。強すぎる

表A（パスワード上段）

表B　入れ換えることで変化する部分

① ゴールド	⑦ 剣、盾、鎧、ホールドアイテム
② ゴールド、ライフ、セレクトアイテム	⑧ 盾、ホールドアイテム、クリスタル
③ ゴールド、セレクトアイテム	⑨ ホールドアイテム
④ セレクトアイテム	⑩ クリスタル、自キャラの出現地点
⑤ セレクトアイテム	⑪～⑮ 自キャラの名前
⑥ セレクトアイテム、剣、盾、ホールドアイテム	

いきなりエンディング

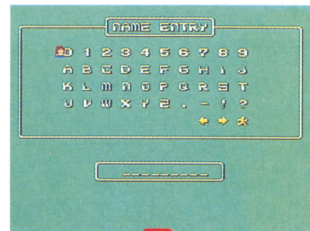
●F-1 CIRCUS'91

東京都
荒れ地

いきなりエンディングが見られるウルテクを紹介しよう。
やり方は、ワールドチャンピオンシップとフリーアタックのネームエントリー画面で、方向キーの左上、セレクト、Ⅱを押しながらⅠを12回押す。すると、いきなりエンディングが始まる。

まず、ネームエントリー画面を出すのだ

左上、セレクト、Ⅱを押しながらⅠを12回押す

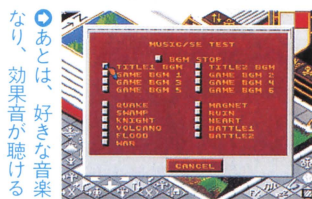
苦労もせずに一気にエンディングだ

ミュージックテスト

●ポピュラス ザ・プロミストランド

福井県
藤原　紀

ディスプレイのアイコンにカーソルを合わせ、方向キーの右下を押しながらⅡを押してみよう。すると、ミュージックテストができるようになる。

ディスプレイのアイコンにカーソルを合わせる

右下を押しながらⅡを押す

あとは、好きな音楽なり、効果音が聴ける

サウンドテスト

●ワールドサーキット

東京都
青木　望

サウンドテストのウルテクが見つかったので紹介しよう。
やり方は、タイトル画面でセレクトとⅡを同時に押すだけだ。すると、このコマンドを繰り返すごとにバックに流れる曲が変わっていくのだ。

タイトル画面で、下のコマンドを入力しよう。すると…

セレクトとⅡを同時に押す

画面は変わってないが、音楽は変わっている

ステージセレクト

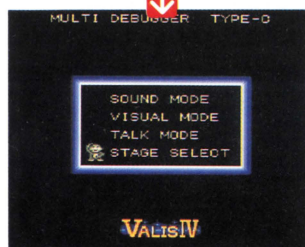
●ヴァリスⅣ

北海道
安藤　孝

さまざまなウルテクが発見されたこのゲームに、ステージセレクトのウルテクが発見された。

そのやり方は、まずタイトル画面で、下、下、左、Ⅱ、Ⅰ、左、右の順に押し、デバッグモードを出す。そして、このデバッグモードの画面でセレクトを30回押す。すると、ステージセレクトの画面になり、ACT1〜9までのステージが自由に選べるようになる。一刻も早くエンディングが見たい人はこのウルテクを使って、後半のステージから始めるのもいいだろう。

タイトル画面にする

下、下、左、Ⅱ、Ⅰ、左、右の順に押す

デバッグモードにしたら、左のコマンドを入力

セレクトを30回押す

ステージセレクトができるぞ

好きなステージを選ぼう

ステージ飛ばし

●ヴァリスⅣ

新潟県
CHUN

このゲームは、難しいので困っている人もいるだろう。そんな人には、このウルテクがお勧めだ。ゲーム中どこでもいいから、セレクト、上、下、左、右、上、下、左、右、上、下、左、右、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、セレクトの順に押す。するとそのステージがクリアとなり、次のステージが始まる。

難しいので、飛ばしたいステージがあったら…

セレクト、上、下、左、右、上、下、左、右、上、下、左、右、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、セレクトの順に押す

飛ばしてしまえ。そりゃーっ

隠れステージ発見

●ヴァリスⅣ

長崎県
矢島隆一

このゲームの隠れステージが発見された。

隠れステージに行くには、まずマルチタップを本体につけて、1Pと2Pのパッドをつける。そして、2Pパッドで①、Ⅱ、ランの順に押し、ハードモードにする。あとは、ACT9−9にいるボスのガルギアを倒すと、隠れステージに進める。難しいが挑戦して、隠れステージを見てほしい。

タイトル画面にしてから、下のコマンドを入力

2Pパッドで①、Ⅱ、ランの順に押す

ハードモードにする。あとは、ゲームを進める

最後の敵のはずだが…

これがステージ10だ。敵が異常に強い

こちらがステージ11だ。鬼のように難しい

面セレクト

●どらごん EGG!

石川県
ふみ麿

タイトル画面で、下、下、上、上、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押すと、面セレクトができる。画面中央の数字を方向キーで変えランで選ぶ。面を選ぶ数字は、1〜4が1面、5〜8が2面、9〜11が3面、12〜13が4面、14〜15が5面、16〜17が6面というふうになっている。

タイトル画面で下のコマンドを入力しよう

下、下、上、上、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す

1〜17までの数字を選んで、ランを押そう

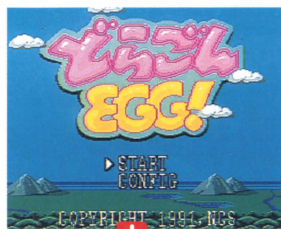
ただし、キャラがパワーアップしていないので不利だ

サウンドテスト
●どらごん EGG！
千葉県 大場 治

タイトル画面で、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押すと、レベルメーターつきのサウンドテスト画面になる。この画面では、方向キーの上下で曲番を選び、Ⅰを押すことで音楽を聴くことができる。

下のコマンドを入力する

上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す

レベルメーターつきのサウンドテストだ

スコアが消える
●ファイナルソルジャー
東京都 新本将之

まず、SCOREモードを選択する。そこで左、左、Ⅰ、右、右、Ⅱ、上、下、上、下の順に押す。するとバックアップのスコアがすべてクリアされ、0になってしまうのだ。

まず、この画面にしよう

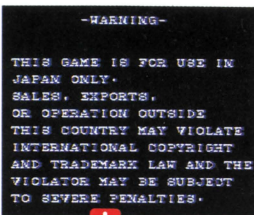
左、左、Ⅰ、右、右、Ⅱ、上、下、上、下の順に押す

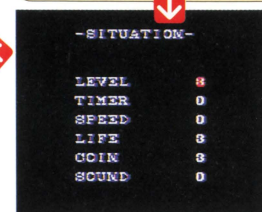
スコアが消えちゃった

シチュエーションモード
●1941-カウンターアタック-
岡山県 小西一彦

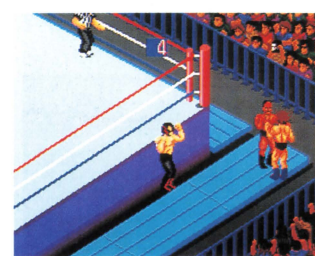
このゲームにライフや難易度を自由に変えることができるシチュエーションモードが見つかった。

そのやり方は、電源を入れて－WARNING－の画面になったら、Ⅱを15回以上押すだけだ。これでライフや難易度を好きなように調節できるようになる。

この画面でⅡを15回以上押す。連打しよう

Ⅱを15回以上押す

レベルやライフが自由に変えられるのだ

これで、楽に進めるはずだ

乱入レスラー登場
●ファイヤープロレスリング 2nd BOUT
福島県 田口洋広

まず、ワールドチャンピオンシリーズを選ぶ。対戦相手がブレード・武者、ブラック・カジワラ、ヒットマン・セイバーの誰かのとき、ゲームを始めて2分以内に対戦相手を流血させる。そして自キャラを場外へ出す。すると、対戦相手になっていない2人のどちらかが乱入して、自キャラに襲いかかってくるのだ。

突然乱入してくる悪役レスラー。ピンチだっ！

UL-TECH募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストを見て、その書式にしたがって応募してください。しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼 採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼はランクによって、2000円～10000円になります。ウルテクを見つけたら、どんどん応募して下さいね。

ランク	謝礼
5	金10000円
4	金 8000円
3	金 6000円
2	金 4000円
1	金 2000円

FAXでも応募できます

あて先
〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

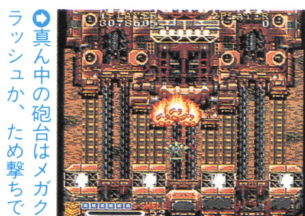
PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
・住所
・氏名
・TEL（FAX）
・年齢
―内容―

FAX番号
022(213)7535

Q 1941-カウンターアタック-

ステージ5のボスがなかなか倒せません。

（宮崎県／梅田富男）

A このボスの前面部には壁がある。この壁には入口があり、ときどき開く。壁が開いたら素早く内側に入ろう。ボス自体は3つの砲台でできている。真ん中の砲台はとても耐久力が高いので、メガクラッシュやため撃ちで攻撃する。ほかは普通に攻撃する。

壁の外から攻撃しても敵には効かない

入口が開いたときに素早く中に入りこもう

まず、端の砲台を破壊してしまおう

真ん中の砲台はメガクラッシュか、ため撃ちで

Q メソポタミア

ステージ11の水瓶座のボスが倒せません。

（東京都／キッチョム）

A 敵が回転している間に上から攻撃する。しばらくすると、敵は左右に動きながら、水滴状の弾を撃ってくる。この攻撃をしてきたら自機を素早く画面下に移動させ、敵の動きに合わせて、左右に移動しながら攻撃する。

敵が回転している間は上から攻撃すること

水滴状の弾を出してきたら、いそいで画面下に移動する

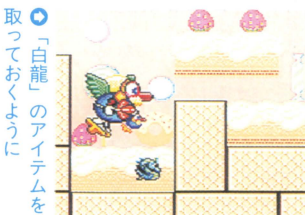
そして、画面下から攻撃しよう。攻撃の手をゆるめるな!!

敵の動きに合わせて、自機も動きながら攻撃だ

Q はなた〜かだか!?

4面のサブステージに隠れているタヌキが見つからない。

（青森県／木村賢治）

A 4面のサブステージで、タヌキは背景のブロックに化けている。「白龍」のアイテムを装備して、ため撃ちショットを撃てば、レーザーが背景に沿って出るので、簡単にタヌキを見つけられる。

「白龍」のアイテムを取っておくように

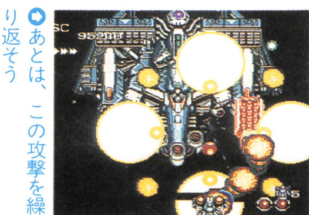
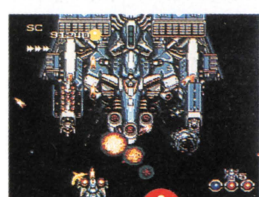
ため撃ちで撃っていると…

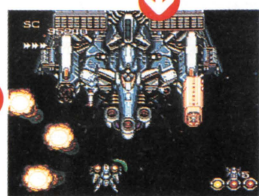
敵を簡単に見つけることができる

Q 精霊戦士スプリガン

最終ステージの一番最初に出てくる敵が倒せない。

（岐阜県／ガラモン）

A このボスと戦っていると次々に精霊球が出現してくる。一つの精霊球が現れたら自機の装備している精霊球をボンバーとして使い、出現した精霊球を補給する。この戦い方を繰り返せば、敵を倒すことができる。

敵の砲台を狙って慎重に攻撃しよう

精霊球が現れたら、自機の精霊球をボンバーとして使おう

そして、現れた精霊球を絶対取ること

あとは、この攻撃を繰り返そう

イラスト／島浦孝全

Q ファイナルソルジャー

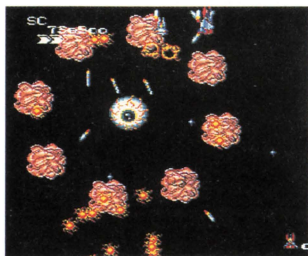
最終ステージのボスがどうしても倒せません。

（京都府／山口俊男）

A 武器はバルカンを装備し、最強状態にしておこう。敵は初め、泡状の弾と黄色い弾を撃ってくる。泡状の弾は破壊できないのでかわし、敵本体の両側の部分を攻撃する。最後に敵は細胞を回転させながら攻撃してくる。触手の回転に巻き込まれないよう離れて攻撃する。すると敵は細胞を回転させながら攻撃してくるので、逃げ回りながら、敵の中心部を攻撃しよう。

バルカンを装備し最強にしておこう

泡状の弾はかわすのに専念しよう

敵本体の両脇の部分を攻撃する

敵の触手をかわし、斜めから攻撃する

回る細胞に当たらないように逃げる。当然、攻撃をしながら

Q 桃太郎伝説Ⅱ

うさかめの村で、風神に近づけません。

（新潟県／半沢圭子）

A 風神のいるところは、強い風が常に吹いているために、近づくことができない。そこで、うさかめの村の中にある神社を調べまくってみよう。すると「かめいし」が見つかる。これを持っていれば、強い風を突破することができるのだ。

うさかめの村の、神社を調べる

「かめいし」があれば、近づけるぞ

Q バニラシンドローム

人魚のリーザを見つけることができません。

（長崎県／吉田徹）

A 聖なる海にいる海賊のキャプテンネロスとの麻雀に勝ち「人魚の笛」をもらおう。あとは、聖なる海の岬の辺り（写真A）で、この「人魚の笛」を使ってみよう。すると、人魚のリーザが出てきて、次に進むべき場所と会うべき人物を教えてくれる。

キャプテンネロスと麻雀をやって勝とう

勝つと「人魚の笛」がもらえちゃう

写真A。この辺りで、「人魚の笛」を使おう

人魚が現れて、進むべき場所を教えてくれる

Q イースⅠ・Ⅱ

ラドの塔の扉を開くには、どうすればいいのですか。

（神奈川県／佐藤大地）

A ダームの塔からラドの塔に進むには、扉を開けなくてはならない。この扉をあけるには「邪悪の証」が必要だ。実は、「邪悪の証」はダームの塔の2階で手に入る「EVIL　RING」のことだ。これを扉の前で装備すると、扉が開いて中に入れる。

これが問題の扉だ。中には何があるのか？

扉の前で「EVIL RING」を装備する

すると扉が開き、中に入れるようになる

中には詩人のレアがいて、アイテムをくれる

質問大募集

Q&A Engineでは質問を募集しています。何度、挑戦してもクリアできないあなた。ど〜しても同じところで詰まってしまうキミ。誰も助けてくれない、とお嘆きの方。ゲームは好きだけれど、解けなくて悩んでいるそんな読者のみなさんの強〜い味方になろうという強力なコーナーです。どんな難関でも我々に任せれば、たちどころに答えてあげましょう。このコーナーではただ今、質問を大大的に募集しています。ハガキにゲーム名、質問内容、住所、電話番号を明記のうえ、右のあて先まで送ってください。また、FAXでも受け付けています。それでは、みなさんよろしく//

あて先は
〒980 仙台市青葉区二日町6－7
TIM PC Engine FAN編集部
「Q&A Engine」係

FAX番号 022-213-7535

CALENDAR 新作発売

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

12月 DECEMBER

日付	タイトル
6日	◐スーパーシュヴァルツシルト ★工画堂スタジオ／7800円
6日	■沙羅曼蛇 ★コナミ／6000円
6日	■バブルガムクラッシュ ★ナグザット／7200円
6日	●らんま½ とらわれの花嫁 ★日本コンピュータシステム／6800円
6日	■ドラえもん のび太のドラビアンナイト ★ハドソン／5800円
13日	●太平記 ★インテック／6800円
13日	■にこにこぷん ★NHKエンタープライズ／6500円
13日	■バリスティックス ★ココナッツジャパン／6900円
13日	■ゲンジ通信 あげだま ★日本電気ホームエレクトロニクス／5800円
13日	○スーパーCD-ROM²体験ソフト集 ★ハドソン／1000円
13日	●秘宝伝説クリスの冒険 ★パック・イン・ビデオ／6800円
13日	■スパイラルウェーブ ★メディアリング／6900円
20日	○R-TYPE Complete CD ★アイレム／7500円
20日	○熱血高校ドッジボール部CDサッカー編 ★ナグザット／7200円
20日	◐なりトレ ～ザ・スゴロク '92～ ★日本テレネット／5800円
20日	○ブロウニング ★日本テレネット／6980円
20日	■SUPUR桃太郎電鉄II ★ハドソン／6800円
27日	◐斬 ～陽炎の時代～ ★タイトー／7500円
27日	■ドラゴンセイバー ★ナムコ／6800円
上旬	●エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス ★ブレイン・グレイ／7200円
下旬	●マイトアンドマジック ★NECアベニュー／7200円

'92年1月 JANUARY

日付	タイトル
4日	■冒険男爵ドン サン=ハート編 ★アイマックス／6800円
10日	■ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ ★ナムコ／6800円
17日	■ミズバク大冒険 ★タイトー／7200円
24日	■忍者龍剣伝 ★ハドソン／6500円
31日	■NHK大河ドラマ 太平記 ★NHKエンタープライズ／6500円
31日	■サイバードッジ ★トンキンハウス／6800円
下旬	○山村美紗サスペンス 京都グルメ殺人事件(仮称) ★ナグザット／未定
下旬	●ULTRABOX 6号 ★ビクター音楽産業／5800円
未定	●IQ PANIC ★アイ・ジー・エス／8900円

2月 FEBRUARY

日付	タイトル
21日	○ゲート・オブ・サンダー ★ハドソン／6800円
上旬	■パロディウスだ！ ★コナミ／9800円
中旬	●雀偵物語2 宇宙探偵ディバン／出動編 ★アトラス／4800円
下旬	○BABEL ★日本テレネット／6980円
下旬	●ライジング・サン ★ビクター音楽産業／7800円
下旬	●Minesweeper掃海艇 ★パック・イン・ビデオ／6200円
未定	○未来少年コナン ★日本テレネット／未定
未定	■麻雀覇王伝 カイザーズクエスト ★UPL／7200円

3月以降 MARCH～

日付	タイトル
3月	◐クイズタイムショッキング(仮称) ★アトラス／未定
3月	●雀偵物語2 宇宙探偵ディバン／完結編 ★アトラス／4800円
3月	■パチ夫くん 十番勝負 ★ココナッツジャパン／7900円
3月	●ココロン ★シュールド・ウェーブ／未定
3月	■熱血高校ドッジボール部PCサッカー編 ★ナグザット／未定
3月	○サイキック・ストーム ★日本テレネット／6980円
3月	○夢幻戦士ヴァリス ★日本テレネット／6980円
3月	●魔物ハンター妖子 魔界からの転校生 ★日本コンピュータシステム／6500円
3月	●川のぬし釣り 自然派 ★パック・イン・ビデオ／7200円
3月	○シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟 ★ビクター音楽産業／6750円
3月	○LOOM ★ビクター音楽産業／未定
3月	●ソーサリアン ★ビクター音楽産業／7200円
3月	■ストラテゴ ★ビクター音楽産業／6700円
3月	■トイレキッズ ★メディアリング／6900円
5月	◐カラーウォーズ ★ココナッツジャパン／未定

SUPER 先取りソフト情報！

●締め切り直前に届いた新作の画面写真を一挙に公開。まずはハドソン『ゲート・オブ・サンダー』。キャラの多関節的な動きなど高度な画面処理を施したシューティング。タイトー『オーレリア』はオリジナルアクションRPGだ。日本テレネットの『サイキック・ワールド』は、合体プレイが楽しめるシューティング。アトラス『雀偵物語2 宇宙探偵ディバン／完結編』は同名の『出動編』に続くもので、ストーリーも佳境を迎える。同社の『クイズタイムショッキング(仮称)』も、同時に初公開。

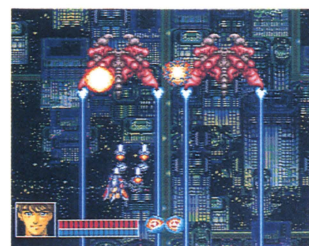
●ブレイン・グレイから、『ラストハルマゲドンII』が緊急発表！ 詳細は現在のところ一切不明。

●海外向けのHuカード『ザ・キックボクシング』と『ザ・デビスカップテニス』が、国内のスーパーCD-ROM²に移植されるという噂がある。詳細がわかり次第報告。

●ライトスタッフの『アルシャーク』はビクター音楽産業から発売されることになった。正式なリリースはもう少し先になるとのこと。

◐『雀偵物語2 宇宙探偵ディバン／完結編』。前作とシステムは同様

◐力作『ゲート・オブ・サンダー』。自機のパワーアップも相当派手な作り

◐『オーレリア』。イメージとしては『イースIII』みたいに戦っていく

◐『サイキック・ストーム』。自機の種類が4種類と豊富なのがウリだ

◐『クイズタイムショッキング(仮称)』。問題は同社ならではの肉声

カレンダー

CALENDAR

記号のみかた

■…Huカード
◘…Huカード／PC・SG両対応
●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²専用
◐…CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
㊍…媒体未定
★…メーカー名／予定価格

発売日未定

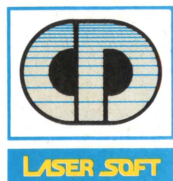
○ブランダーズ(仮称)
　アイ・ジー・エス／未定
■ドラゴンブリード　★アイレム／未定
●太閤記　★アスク講談社／8500円
◐アルガノス　★インテック／未定
○ザ・プロ野球II(仮称)　★インテック／未定
■ヘルファイアー　★NECアベニュー／未定
●ワードナの森　★NECアベニュー／未定
◐スペースファンタジーゾーン
　★NECアベニュー／6800円
○レインボーアイランド
　★NECアベニュー／未定
○フォゴットンワールド
　★NECアベニュー／未定
○モンスターメーカー
　★NECアベニュー／未定
○ドラゴンナイトII　★NECアベニュー／未定
○ホラーストーリー　★NECアベニュー／未定
○チキチキボーイズ　★NECアベニュー／未定
○天地を喰らう　★NECアベニュー／未定
○ゲイングランド　★NECアベニュー／未定
○ボナンザブラザーズ
　★NECアベニュー／未定
○スーパーダライアスII(仮称)
　★NECアベニュー／未定
◘ストライダー飛竜　★NECアベニュー／未定
◘ギャラクシーフォースII
　★NECアベニュー／未定
○サイレントメビウス
　★角川メディア・オフィス／未定
◐パチ夫くん　幻の伝説2(仮称)
　★ココナッツジャパン／未定
◐クイズの星(仮称)　★サン電子／6500円
■極楽中華大仙　★タイトー／未定
■アドベンチャー　オブ　マミーヘッド
　★タイトー／未定
■TATSUJIN　★タイトー／未定
◐オーレリア　★タイトー／未定
■ゴッド・パニック　至上最強軍団
　★テイチク／未定
◐50ｔｈ　★テイチク／未定
○ライザンバーIII　★データウエスト／未定
■マーブルマッドネス　★テンゲン／未定
■ピーターパックラット　★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ　★テンゲン／未定
■つっぱり大相撲　★ナグザット／未定
■ゼロウイング　★ナグザット／未定
●ゼロウイング　★ナグザット／7200円
○WIZARDRY(仮称)　★ナグザット／未定
○双截龍II(仮称)　★ナグザット／未定
●改造町人シュビビンマン3
　★日本コンピュータシステム／未定
■ああっ女神さまっ
　★日本コンピュータシステム／未定
○コズミック・ファンタジー3(仮称)
　★日本テレネット／未定
㊍21エモン(仮称)
　★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
○F-1 CIRCUS Special POLE TO WIN (仮称)
　★日本物産／未定
○パワーゲイトスペシャル(仮称)
　★パック・イン・ビデオ／未定
○天外魔境II卍MARU　★ハドソン／7800円
◐ロードス島戦記　★ハドソン／未定
○STARパロジャー　★ハドソン／未定
○銀河お嬢様伝説 YUNA　★ハドソン／未定
○雷電　★ハドソン／未定
○ふしぎの海のナディア　★ハドソン／未定
●IT CAME FROM THE DESERT
　★ビクター音楽産業／未定
○TVスポーツ・スペシャル　★ビクター音楽産業／未定
○ヒューマンスポーツフェスティバル　★ヒューマン／未定
○ファージアスの邪皇帝　★ヒューマン／未定
○宇宙戦艦ヤマト　★ヒューマン／未定
■盟約の定義　★ヒューマン／未定
○ラストハルマゲドンII
　★ブレイン・グレイ／未定
■ホームデータの囲碁(仮称)
　★ホームデータ／未定
○キャンペーン版　大戦略II
　★マイクロキャビン／未定
■ワールドカップ(サッカー編)(仮称)
　★メディアリング／未定
■ダイノフォース　★ユニポスト／未定
◐テラフォーミング　★ライトスタッフ／未定
○BURAI II(仮称)
　★リバーヒルソフト／未定
○トップをねらえ！　★リバーヒルソフト／未定

＊価格は消費税を含みません。

次号予告

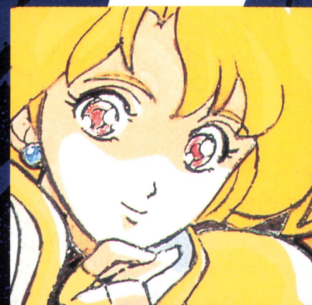
MAKER LAND 画面写真公開コナミ『パロディウスだ！』徹底特集、その他ハドソン『ゲート・オブ・サンダー』日本テレネット『夢幻戦士ヴァリス』ビクター音楽産業『シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟』…etc. もちろん『天外魔境II卍MARU』もある

特別付録　年末大放出の特別2大付録！　『大技林'92』はPCエンジンソフトすべてのウルテクを一挙掲載!!　さらに『MONTHLY攻略大全・2』を合わせれば、年末年始は休む暇なし!?

PC Engine FAN 2月号 12月26日発売

LASER SOFT
ACTIVE SIMULATION
アクティブシミュレーション
レーザーソフト
スーパーCD第1作
待望の発売決定
'91.NOV.29(FRI)
神秘の魂をもつ5人の少女
未来は彼女達にゆだねられた。
斬新なメカニック
「ファントムメディア」に
シンクロするものは——。
レディファントム

NAVIGATION

未来へ君と——レーザーソフト。

笑って年越し
12月20日
発売予定

パーティご用達コミカルゲーム
みんなが集まれば「なりトレ」。

ザ・スゴロク'92
なりトレ
NARIAGARI TRENDY

レーザーブランド歴代の人気キャラがそろって登場。
あの優子が、ユウがコミカルになって出世街道ひた走り。
「業績」「株」「派閥」は、出世の3種の神器。
この意味お父さんにきいてみよう。
とにかく、めちゃめちゃ楽しいすごろくゲーム。
シューティング、スロットマシーンなどミニゲーム満載。
レーザーソフトの「なりトレ」よろしく!!

スーパーCD,CD-ROM²両対応

アコとマコのお正月はなりトレで遊ぼう!

(徳島県の中野君)

マコ：ヤッホ～、みんな元気?　アコとマコです。
アコ：みんなからもらったハガキを紹介するね。
マコ：いっぱい来たんだけど、まず、徳島県の中野君。ボツになった企画を教えて、というご質問なのでこれは、企画の方に答えてもらうことにしましょう。M橋さ～ん!
企画M橋：いやあ～、俺は「アコとマコの野球拳」を作ろうと思うんだけど……ねえ!?
アコマコ：ボツ!!ぜ～ったいボツ!
アコ：さて、次は東京都の中村君。アコに励ましのおハガキありがとう!　みんなもハガキを送ってね。すてきなイラストも待ってます。
マコ：ここで紹介された方には、私達よりささやかなプレゼントを送ります。お楽しみにネ!
アコ：ネェ、早くなりトレやろうよォ!
マコ：4人プレーだから、開発のひめとJさんも仲間に入ってもらおう。

アコ：キャー、優子が海外赴任だって。出世だ!
J：ば～かもの!海外赴任になると帰るまでは、昇進できなくなるんだよ。
マコ：アッひめ、あたしの業績取ったァ～。
ひめ：イッヒヒヒ。これも戦略の一つよん!
J：そんじゃ、俺は一足お先に重役へっと…。
全員：あっ、ずる～い!

LASER NEWS

●「レディファントム」テレフォンサービス実施中!

☎03(5394)-5585

24時間いつでもどこでも、ジェニー達5人の声が聞ける。

●「なりトレ」でオリジナルグッズをもらおう!

「なりトレ」商品の帯についているバーコードを切り取り、アンケートハガキに添付してお送り下さい。先着で1,000名様にレーザーソフト特製'92卓上カレンダーを差し上げます。

LASER NEWS

T4911365501490
©Tokumashoten Intermedia 1992 雑誌 13655-1
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan